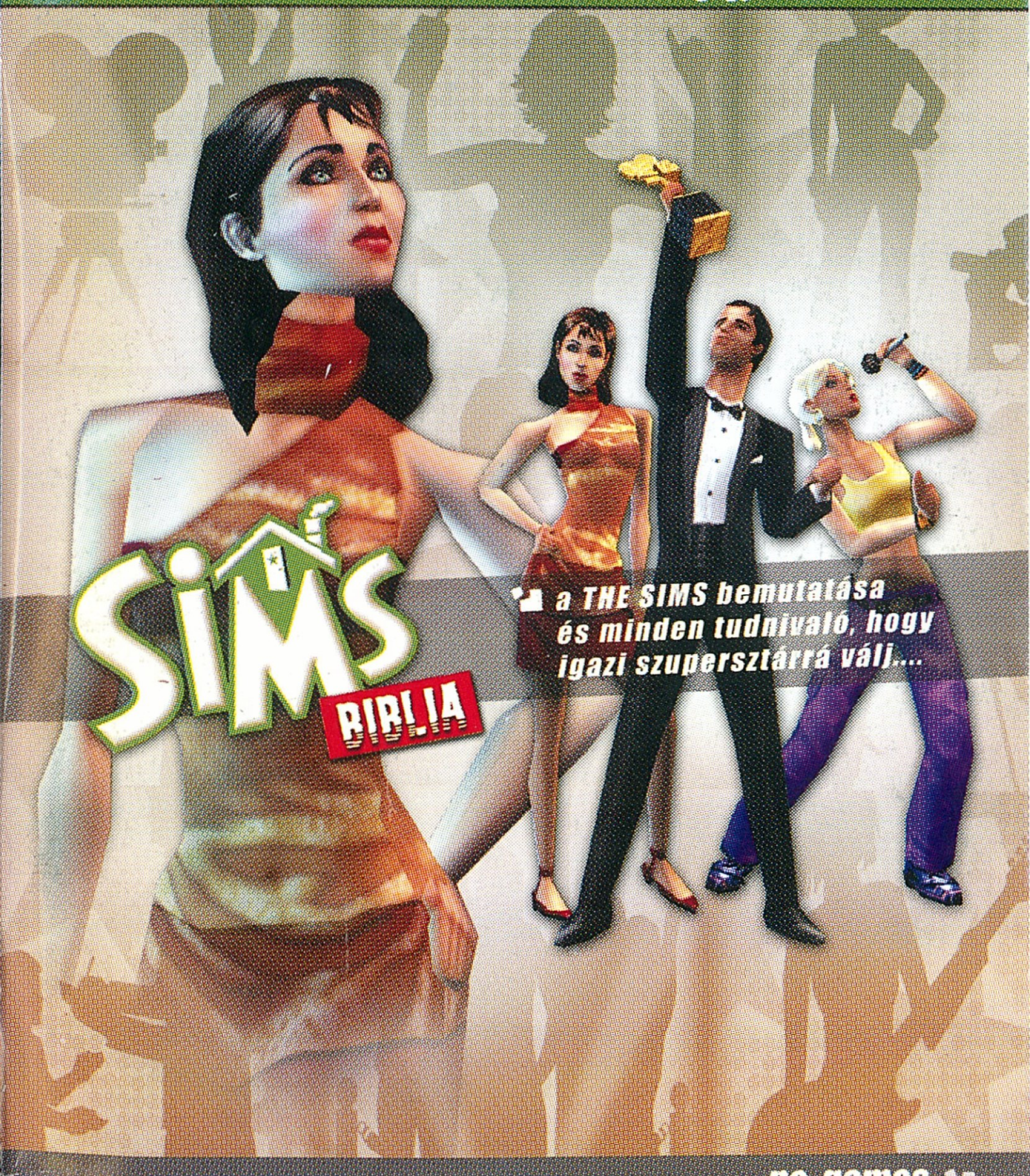
pc. games

ajándék 32 oldalas végigjátszás melléklet



a THE SIMS bemutatása
és minden tudnivaló, hogy
igazi szupersztárrá válj....

THE SIMS BIBLIA

I. THE SIMS ...04

1. Karakter, személyiség, csillagjegy és kapcsolatrendszer ... **04**

2. Szükségletek, hangulat ... **07**

3. Képességek ... **10**

4. Barátkozás, szerelem, házasság ... **11**

4a. Interakciók ... **11**

4b. Érdeklődési kör ... **14**

5. House Party, a könnyebb barátkozásért ... **16**

5a. Az új szereplők ... **16**

5b. Az előkészületek ... **17**

5c. A pontozás ... **17**

6. A Livin' Large szuperfegyverei ... **18**

6a. A házi kémikus-szett ... **18**

6b. Aladdin csodalámpája ... **19**

6c. A kristálygömb ... **19**

7. Egy jó startstratégia, karrierváltással és gyereknemzéssel ... **21**

II. THE SIMS - SUPERSTAR ... 23

Stúdióváros - mit, hol, hogyan ... **24**

1/2 csillag - az első lépcsőfok ... **27**

1 csillag - belül a körön ... **28**

1.5 csillag - név, nevecske, mely egyre többször bukkan fel ... **28**

2 csillag - a kismenő, nagy reményekkel ... **29**

2.5 csillag - sztárocska, aki már bevételt termel ... **29**

Közbevetés - bonyolódik a sztárélet: barátok, díjak és egy megszállott rajongó ... **30**

3 csillag - a divatteremtő sztár ... **32**

3,5 csillag - egy név, amit egyre többen ismernek ... **32**

Közbevetés - erőgyűjtés a nagy ugráshoz ... **32**

4 csillag - akiről az egész város beszél ... **33**

4,5 csillag - egy igazi híresség ... **33**

5 csillag - szupersztár! ... **34**

És mihez kezdj a hírnévvel? ... **34**

A PC.GAMES végigjátszás melléklete, kizárólag a lappal együtt forgalmazható! A mellékletben közölt írásokat szerzői jog védi, további felhasználásunk csak a kiadó írásos beleegyezésével történhet.

I. THE SIMS

Mivel úgy gondolom, különösebb bevezetőt nem igényel a játék, ugorjunk fejest a leírásba. A rendelkezésemre álló hely nem elég a játék és féltucatnyi kiegészítőjének teljes bemutatására, ezért a legutolsó, a sorozat eddigi legösszetettebb tagja, a Superstar köré fontam mondandómat, azaz ennek részletes bemutatója mellett tudnivalókat és trükköket írok le a megfelelő karakterkészítésről, a személyiségről és kapcsolatokról, és a kiegészítők azon részeiről, melyek segíthetik a szupersztárrá válást és a játék élvezetét. Kezdjük tehát a megfelelő karakter elkészítésével, picit részletesebben, hogy kezdők is megértsék.

1. Karakter, személyiség, csillagjegy és kapcsolatrendszer

A Sims legfontosabb alapvetése egy megfelelő karakter készítése, hiszen ez alapvetően meghatározza a további játékmenetet, akárcsak egy jó RPG-ben. Tehát felső sor, gomb a sok emberrel, pluszjel oldalt. Elsőnek meg kell adnod a családnevet, majd a felső, kiemelt gombra kattintva a keresztnevet. Ezután jöhet a személyiség. Öt tulajdonság között kell szétosztanod 25 pontot. Lássuk ezeket sorban:

Neat (Rendes): Ha az érték a maximumon van, emberkéd mindig takarít maga és mások után. Vécéhasználat és evés után kezet mos, elmosogat, kiviszi a szemetet, rendben tartja környezetét. Minimumon ennek ellenkezője, kézmosás, sőt vécélehúzás nuku, tócsák mindenhol fürdés után. Mindez a *Room* mérce értékét is befolyásolja (lásd később). A fokozatok:

· **0-2 - Slob (Trehány):** Széthagyott tányérok és pizzásdobozok, nem zavarják őt a zümmögő legyek. Miért takarítana, ha más megteszi ezt helyette?

· **3-7 – Occassional Cleaner (Takarítgatós fajta):** Amit szükséges, megtesz. Lehúzza a vécét, eldobja a saját szemetét, és ha megtelik a szemetes, kiviszi az anyagot a kukába.

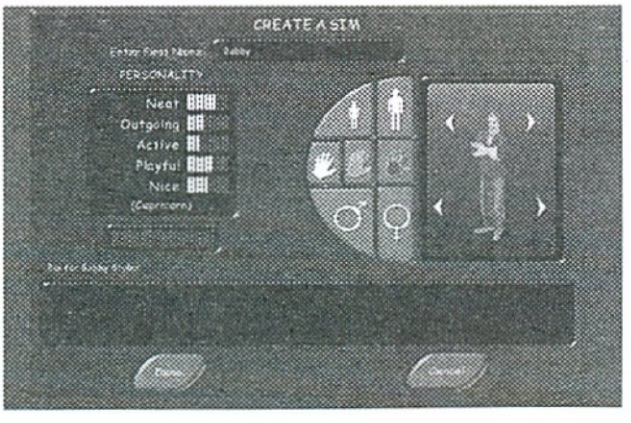
· **8-10 – Neat Freak (Tisztaságmániás):** Ha befejezte az evést, elmosogat. A szemetest rendszeresen üríti. Ha elolvasta az újságot, kidobja a szemétbe. Ha valahol rendetlenséget talál, azonnal nekiesik.

Outgoing (Nyitott, társaságkedvelő): Ha ezen érték a maximumon van, embered könnyen barátkozik, hamar beszédbe elegyedik, magasabb szintű szociális interakciók válnak elérhetővé számára, és jobban reagálja le ezeket (például egy ölelést ritkábban utasít el), ám szociális mutatója társaság hiányában vészes sebességgel csökken. A félénk szimnek szintén szüksége van társaságra, ám nem életbevágóan. Fokozatai:

· **0-2 – Shy (Félénk):** Befelé forduló, mások társaságában, figyelmétől feszélyezett, nincs nagy szüksége társaságra. Nehezen teremt kapcsolatokat és szerez barátokat.

· **3-7 – Member of the Crowd (Átlagember):** Picit zárkózott, ezért nehezen oldódik fel, nyílik meg ismeretlenek előtt. Partikon nem találod meg a zajos tömeg közepén, de nem is ücsörög a sarokban.

· **8-10 – People Person (Társasági lény):** Extrovertált, imád beszélgetni emberekkel, a társadalmi érintkezések minden fajtáját imádja és igényli, ennek hiányába szinte belebetegszik.



Active (Aktív): Ha magas, szimed szórakozás gyanánt inkább kosarazik egyet, táncol, vagy úszik pár kört, mint a tévét bámulja, ha alacsony, épp ellenkezőleg. Ám az ilyen lusta embernek a komfortérzete is gyorsabban romlik, hiszen minde-

ne az ücsörgés. És van még egy hatása: mennyi idő alatt tér magához embered ébredés után. Maximumon azonnal, kipattan az ágyból és tüsténkedik, nullán viszont egy teljes játékóra kell, míg lábra kap. Fokozatok:
·**0-2 – Lazy (Lusta):** Nehezen kel fel reggel, mindene egy puha és kényelmes fotel és a tévé.
· **3-7 – Laid Back (Visszafekvős):** Bár nem túl nyüzsis, mégis van valami mozgásigénye. Bár őt is vonzza a kényelmes fotel, mégsem szívesen ücsörög benne egész álló nap.
· **8-10 – Energetic (Energetikus):** Nincs egy perc nyugta sem, imád nyüzsögni, mozogni, tevékenykedni.

Playful (Játékos): Azt befolyásolja, embered mennyire részesíti előnyben a komoly, vagy inkább mókás időtöltést. Előbbiek a könyvmolyok, újságbújók, utóbbiak a viccelődő, játékszerető (flipper, komputer, pancsikálás) szimek. Ez az *Active* értékével együtt hatással van arra is, milyen tevékenységgel fogod tudni minél hamarabb feltornázni karaktered *Fun* mércéjét.

Fokozatai:· **0-2 - Serious (Komoly):** Irritálják azok, akik egész nap vicceket mesélnek. Sokkal szórakoztatóbbnak talál egy jó könyvet.
· **3-7 - Amused (Mókás):** Szereti a jó vicceket, szívesen csatlakozik a táncolókhoz, örömmel játszik bármit. Mindez azonban nem lételeme.
· **8-10 - Life of the Party (A partik lelke):** Mindenki tudja, a házában állandóak a partik. Szívesen mond és hallgat vicceket, nincs játék, amit ne próbálna ki, és merülne el benne. Épp ezért a Fun (Szórakozás) mutatója is radikálisan csökken, ha nem jut rendszeresen valami mókához.

Nice (Kedves): Ez a többiekkel való kapcsolattartást befolyásolja, az *Outgoing* értékével együtt a barátszerzésre van hatással. A mogorva szim szereti inzultálni, bántani, kigúnyolni a többieket. A fokozatok:

· **0 -2 – Mean (Nyers):** Minden kiborítja, főleg ha valaki szóvá teszi nyersességét. Idegesítik az emberek, szereti kóstolgatni őket.
· **3-7 – Easy-going (Alkalmazkodó):** Bár néhány ember kiborítja, azért elég jó a természete, jól kezelhető.
· **8-10 – Compassionate (Együttérző):** Szeret bókolni, megölelni az embereket, imád barátkozni.

A személyiség arra is hatással van, ki milyen tevékenységgel szereti elütni az időt, és ezzel szinten tartani a fontos Fun (szórakozás) mércét. Lássuk ezeket:

Játékos: Akvárium, komputer, tengerimalac, zongora, flipper, biliárd, VR szemüveg, gyerekek esetében babaház és kisvasút – minden, ami interaktív. Kedvenc tévéműsora: rajzfilm (cartoon).
Komoly: Újság, könyv, sakk, festmények nézegetése.
Aktív: Kosárlabda, biliárd, rádió. Szívesen néz akciófilmeket (action).
Lusta: Komputer, bármilyen tévéműsor.
Nyitott: Jakuzzi (hot tub), romantikus tévéműsor (romance).
Nyers: Horrorfilmek!

Amint a beállítórész alatt láthatod, ahogy elkezded osztogatni a pontokat, a program rögtön megmondja, ez a kiosztás milyen csillagjegyre jellemző. Ha ide kattintasz, akár ki is választhatod a neked szimpatikus jegyet (vagy akár a sajátodat), és persze ez is jócskán kihat a további játékmenetre. A jegyek leírásánál külön kiemeltem, melyek azon jegyek, akikkel a legjobb a kapcsolata, és melyek, amelyekkel a legrosszabb – párválasztásnál ezt érdemes figyelembe venni!
· **Aquarius (Vízöntő):** Magas Playful, erős Nice, a többi egyenlően elosztva. Barátságos és szórakoztató társasági lény, a partik sztárja. Illik hozzá a Bak és a Nyilas, üti a Skorpió és a Szűz.
· **Pisces (Halak):** Magas Nice és Active érték, erős Neat, a két másik érték között egyensúly. Önzetlen és kedves ember, elég aktív, ám érzelmileg változékony és határozatlan. Egy érdekes stratégai az,

ha létrehozol egy olyan családot, ahol a házaspár mellett beraksz harmadiknak (mint pl. valamelyik fél testvére) egy Halak jegyben születettet. Ő könnyen és szívesen tanul, így igazi mesterszakácsot faraghatsz belőle, aki ellátja a dolgozó párt, ráadásul „háztartásbeliként" fogadja a vendégeket, és kedvessége miatt könnyen tesz szert barátokra, amely a többiek munkahelyi előmenetelére jó hatással lesz. Kapcsolatai: jó a Skorpiókkal és az Ikrekkel, rossz az Oroszlánokkal és a Kosokkal.

· **Aries (Kos):** Alacsony Nice és Playful, de magas Outgoing, erős Active és jó Neat. Dinamikus, megbízható, nyitott, ugyanakkor impulzív és forrófejű. A játékban egy ilyen jegy szülöttével óvatosan válaszd ki az akciókat a kapcsolatok építéséhez, mert egy rossz lépés kritikus lehet, ráadásul egy Kosnak sokkal jobban szüksége van barátokra, azaz a *Social* érték radikálisabban csökken, ami rossz kapcsolatokhoz vezethet. Jó társ mellé egy Ikrek vagy Bika, kerülendő a Rák és a Mérleg.

· **Taurus (Bika):** Magas Playful, a többi egyenlően elosztva, bár az Active picit gyengébb. Erősakaratú, határozott személyiség, a szórakozás lételeme, akár egyedül is, partner nélkül. Akárcsak a Vízöntők, ő is nagy hasznot húz a partikból. Ideális mellé egy Kos vagy egy Mérleg, de nem egy Szűz vagy Rák.

· **Gemini (Ikrek):** Magas Outgoing és Active, erősebb Neat. Fiatalos és élénk, kettőnek is elég az energiája, szereti a partikat, ahol sokat és szívesen beszél, egyik témáról a másikra csapongva. Hasonlóan a Halaknál leírtakhoz, egy Ikrek is jó lehet egy háztartásbeli szerepére, hiszen tanulékony, szeret takarítani, és könnyen barátkozik. Kedveli a Halak és Szűz jegyben szülötteket, kerüli a Bakot és a Kost.

· **Cancer (Rák):** A legkiegyensúlyozottabb jegy. Ez a szituációtól függően jó lehet, de akár rossz is. Kezdők kerüljék, hiszen ezen jegy szülötténél az összes szükséglet egyformán csökken, azaz rengeteg munka szinten tartani a hangulatát – ugyanakkor jó gyakorlás is. Kapcsolatokban illik hozzá a Bika és a Skorpió, de nem az Ikrek és a Kos.

· **Leo (Oroszlán):** Outgoing maximumon, többi egyenlően elosztva, a Nice picivel gyengébb. Ez magáért beszél: egy pillantással barátot szerez, a partik középpontja, rajonganak érte az emberek. Ám meglehetősen extrovertált, azaz mivel se nem túl játékos, se nem túl aktív, a könyvolvasáson kívül túl sok dolog nem szórakoztatja. Passzol hozzá a Nyilas és a Rák, kerülje viszont a Bak és az Ikrek társaságát.

· **Virgo (Szűz):** Magas Neat, erős Active és Nice, alacsony Playful és Outgoing. Elég zűrös, introvertált személyiség, szerény és félénk, ám büszke praktikus és pedáns életvitelére. Munkára termettek, az alacsony Outgoing miatti lassú szociálismérce-csökkenés miatt semmi nem vonja el a figyelmüket a karrierjüktől, csak minél többet legyenek távol otthonuktól. A Vízöntők és Nyilasok között érdemes partnert keresniük, Oroszlán, Bika kerülendő.

· **Libra (Mérleg):** Magas Outgoing és Nice, erős Playful, igen alacsony Active és Neat. Romantikus és kedves, szociálisan érzékeny lény, nehéz nem szeretni. Társaságkereső lény lévén viszont más gyakorlati dolgokra nem igen marad ideje. Ő is jó a már említett háztartásbeli szerepére, viszont ekkor arra kell ügyelned, hogy valóban folyamatosan legyen társasága, hiszen pillanatok alatt elmegy a kedve az élettől, ha egyedül marad. Illik mellé a Szűz és a Rák, nem való hozzá a Halak és a Skorpió.

· **Scorpio (Skorpió):** A Mérleg tökéletes ellenpontja, magas Active, erős Neat és Outgoing, alacsony Playful és Nice.
A szociális tevékenységektől elhúzódik, praktikusabb dolgok kötik le figyelmét. Ideális karrierépítő. Jó mellé a Halak és az Oroszlán, rossz a Mérleg és a Vízöntő.

· **Sagittarius (Nyilas):** Extrém Active érték, erős Playful, a maradék Nice, Outgoing, Neat csökkenő sorrendben gyengül. Joviális, gondnélküli, megáldva rengeteg energiával, sajnos azonban nyughatatlan és meggondolatlan. A játékban kell mellé valaki, aki rendben tartja a kör-

nyezetét, mert tőle nyugodtan rohangálhatnak a csótányok. Figyelned kell rá, hogy kielégítsd igényeit, mert pikk-pakk megtörténik a baj (sárga tócsa a nappali közepén és hasonlók). Halak, Bak megfelelő társ, Mérleg és főleg a Skorpió kerülendő!

· **Capricorn (Bak):** Magas Playful és Neat, erős Nice és Outgoing, minimális Active. Tisztafejű, praktikus, a rend és elvek híve, ugyanakkor gyakran hallasz tőle viccet. Különösebb gyengéje nincs, ám ehhez kell valaki, akivel beszélgethet. Szociálisan nem túl érzékeny, így ő is jó munkásember, de csak ha nem magányosan él. Társat a Vízöntők vagy Bikák közül válassz mellé, kerüld az Oroszlánokat és Ikreket.

Hogy könnyebb legyen a választás, kigyűjtöttem az egymást kölcsönösen kedvelők és nem szívelők párosítását. Akik jó párt alkotnak: Kos-Bika, Ikrek-Halak, Skorpió-Halak, Bak-Vízöntő. A legrosszabb párosítások: Kos-Rák, Bika-Szűz, Ikrek-Bak, Oroszlán-Bak, Mérleg-Skorpió, Skorpió-Vízöntő. És végül az abszolút tűz és víz párosok: Kos-Ikrek, Rák-Bika, Szűz-Vízöntő. Összefoglalóul pedig következzék egy kis táblázat, ebből később jól lehet majd puskázni, főleg a kapcsolatok kialakításánál (lásd lejjebb).

Miután beállítottad a tulajdonságokat, a többi egyértelmű: fejet, testet ruhával, bőrszínt és nemet kell választanod, no meg azt, hogy felnőtt vagy gyermek az illető, és írhatsz a „Bio" mezőbe kis életrajzot is emberednek. Ezután ismételd meg ezt a család többi tagjával is, figyelembe véve a fentieket. Ha kész a családod, beköltöztetheted őket bármelyik üres házba. Minden család 20 ezer simoleonnal rendelkezik (a leírásban a pénzt az egyszerűség kedvéért dollárjellel fogom jelölni). Az Unleashed kiegészítővel szerencsére elérhetővé vált, hogy bármelyik üres telken felépíts egy házat és berendezd azt, így embereid kész épületbe költözhetnek be, és ennek ára jóval alacsonyabb, mint reálértéke, persze figyelembe kell venni itt is szimjeid nyitókészpénzét (a későbbiekben minderről egy alapstratégiában még szólok részletesebben). Ha ez is megvan, nincs más hátra, mint elkezdj élni – ehhez azonban nem árt átvenni a szükségletek és a hangulat kérdését

2. Szükségletek, hangulat

Ha kiválasztott embered adatlapján a vidám/szomorú maszkokra kattintasz, jobboldalt megjelenik tíz értékmérő, mely a figura szükségleteit jelzi, ezeket minél magasabb szinten kell tartanod, ha boldogulni akarsz az életben (és a játékban). A maszkok alatt és felett öt-öt vonal van, melyek szimed hangulatát jelzik, a felső öt a zöld, pozitív, az alsó öt piros, negatív, plusz a középső állás, a semleges. Természetesen minél magasabb, annál jobb, figyelj rá, hogy ez alaposan kihat a kapcsolatokra, azaz egy rossz hangulatban lévő emberke nemhogy nehezebben barátkozik, de könnyen megsért másokat, és alacsony értéknél bizonyos tevékenységeket sem hajlandó elvégezni. A szimjeid feje felett lévő „kristály" színe is ezen értéket tükrözi, minél zöldebb, annál jobb. Lássuk a szükségleteket, és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókat.

	Neat (Rendes)	Outgoing (Nyitott)	Active (Aktív)	Playful (Játékos)	Nice (Kedves)
Aquarius	4	4	4	7	6
Pisces	5	3	7	3	7
Aries	5	8	6	3	3
Taurus	5	5	3	8	4
Gemini	4	7	8	3	3
Cancer	6	3	6	4	6
Leo	4	10	4	4	3
Virgo	9	2	6	3	5
Libra	2	8	2	6	7
Scorpio	6	5	8	3	3
Sagittarius	2	3	9	7	4
Capricorn	7	4	1	8	5

ha létrehozol egy olyan családot, ahol a házaspár mellett beraksz harmadiknak (mint pl. valamelyik fél testvére) egy Halak jegyben születettet. Ő könnyen és szívesen tanul, így igazi mesterszakácsot faraghatsz belőle, aki ellátja a dolgozó párt, ráadásul „háztartásbeliként" fogadja a vendégeket, és kedvessége miatt könnyen tesz szert barátokra, amely a többiek munkahelyi előmenetelére jó hatással lesz. Kapcsolatai: jó a Skorpiókkal és az Ikrekkel, rossz az Oroszlánokkal és a Kosokkal.

· **Aries (Kos):** Alacsony Nice és Playful, de magas Outgoing, erős Active és jó Neat. Dinamikus, megbízható, nyitott, ugyanakkor impulzív és forrófejű. A játékban egy ilyen jegy szülöttével óvatosan válaszd ki az akciókat a kapcsolatok építéséhez, mert egy rossz lépés kritikus lehet, ráadásul egy Kosnak sokkal jobban szüksége van barátokra, azaz a *Social* érték radikálisabban csökken, ami rossz kapcsolatokhoz vezethet. Jó társ mellé egy Ikrek vagy Bika, kerülendő a Rák és a Mérleg.

· **Taurus (Bika):** Magas Playful, a többi egyenlően elosztva, bár az Active picit gyengébb. Erősakaratú, határozott személyiség, a szórakozás lételeme, akár egyedül is, partner nélkül. Akárcsak a Vízöntők, ő is nagy hasznot húz a partikból. Ideális mellé egy Kos vagy egy Mérleg, de nem egy Szűz vagy Rák.

· **Gemini (Ikrek):** Magas Outgoing és Active, erősebb Neat. Fiatalos és élénk, kettőnek is elég az energiája, szereti a partikat, ahol sokat és szívesen beszél, egyik témáról a másikra csapongva. Hasonlóan a Halaknál leírtakhoz, egy Ikrek is jó lehet egy háztartásbeli szerepére, hiszen tanulékony, szeret takarítani, és könnyen barátkozik. Kedveli a Halak és Szűz jegyben szülötteket, kerüli a Bakot és a Kost.

· **Cancer (Rák):** A legkiegyensúlyozottabb jegy. Ez a szituációtól függően jó lehet, de akár rossz is. Kezdők kerüljék, hiszen ezen jegy szülötténél az összes szükséglet egyformán csökken, azaz rengeteg munka szinten tartani a hangulatát – ugyanakkor jó gyakorlás is. Kapcsolatokban illik hozzá a Bika és a Skorpió, de nem az Ikrek és a Kos.

· **Leo (Oroszlán):** Outgoing maximumon, többi egyenlően elosztva, a Nice picivel gyengébb. Ez magáért beszél: egy pillantással barátot szerez, a partik középpontja, rajonganak érte az emberek. Ám meglehetősen extrovertált, azaz mivel se nem túl játékos, se nem túl aktív, a könyvolvasáson kívül túl sok dolog nem szórakoztatja. Passzol hozzá a Nyilas és a Rák, kerülje viszont a Bak és az Ikrek társaságát.

· **Virgo (Szűz):** Magas Neat, erős Active és Nice, alacsony Playful és Outgoing. Elég zűrös, introvertált személyiség, szerény és félénk, ám büszke praktikus és pedáns életvitelére. Munkára termettek, az alacsony Outgoing miatti lassú szociálismérce-csökkenés miatt semmi nem vonja el a figyelmüket a karrierjüktől, csak minél többet legyenek távol otthonuktól. A Vízöntők és Nyilasok között érdemes partnert keresniük, Oroszlán, Bika kerülendő.

· **Libra (Mérleg):** Magas Outgoing és Nice, erős Playful, igen alacsony Active és Neat. Romantikus és kedves, szociálisan érzékeny lény, nehéz nem szeretni. Társaságkereső lény lévén viszont más gyakorlati dolgokra nem igen marad ideje. Ő is jó a már említett háztartásbeli szerepére, viszont ekkor arra kell ügyelned, hogy valóban folyamatosan legyen társasága, hiszen pillanatok alatt elmegy a kedve az élettől, ha egyedül marad. Illik mellé a Szűz és a Rák, nem való hozzá a Halak és a Skorpió.

· **Scorpio (Skorpió):** A Mérleg tökéletes ellenpontja, magas Active, erős Neat és Outgoing, alacsony Playful és Nice.
A szociális tevékenységektől elhúzódik, praktikusabb dolgok kötik le figyelmét. Ideális karrierépítő. Jó mellé a Halak és az Oroszlán, rossz a Mérleg és a Vízöntő.

· **Sagittarius (Nyilas):** Extrém Active érték, erős Playful, a maradék Nice, Outgoing, Neat csökkenő sorrendben gyengül. Joviális, gondnélküli, megáldva rengeteg energiával, sajnos azonban nyughatatlan és meggondolatlan. A játékban kell mellé valaki, aki rendben tartja a kör-

nyezetét, mert tőle nyugodtan rohangálhatnak a csótányok. Figyelned kell rá, hogy kielégítsd igényeit, mert pikk-pakk megtörténik a baj (sárga tócsa a nappali közepén és hasonlók). Halak, Bak megfelelő társ, Mérleg és főleg a Skorpió kerülendő!

· **Capricorn (Bak):** Magas Playful és Neat, erős Nice és Outgoing, minimális Active. Tisztafejű, praktikus, a rend és elvek híve, ugyanakkor gyakran hallasz tőle viccet. Különösebb gyengéje nincs, ám ehhez kell valaki, akivel beszélgethet. Szociálisan nem túl érzékeny, így ő is jó munkásember, de csak ha nem magányosan él. Társat a Vízöntők vagy Bikák közül válassz mellé, kerüld az Oroszlánokat és Ikreket.

Hogy könnyebb legyen a választás, kigyűjtöttem az egymást kölcsönösen kedvelők és nem szívelők párosítását. Akik jó párt alkotnak: Kos-Bika, Ikrek-Halak, Skorpió-Halak, Bak-Vízöntő. A legroszszabb párosítások: Kos-Rák, Bika-Szűz, Ikrek-Bak, Oroszlán-Bak, Mérleg-Skorpió, Skorpió-Vízöntő. És végül az abszolút tűz és víz párosok: Kos-Ikrek, Rák-Bika, Szűz-Vízöntő. Összefoglalóul pedig következzék egy kis táblázat, ebből később jól lehet majd puskázni, főleg a kapcsolatok kialakításánál (lásd lejjebb).

Miután beállítottad a tulajdonságokat, a többi egyértelmű: fejet, testet ruhával, bőrszínt és nemet kell választanod, no meg azt, hogy felnőtt vagy gyermek az illető, és írhatsz a „Bio" mezőbe kis életrajzot is emberednek. Ezután ismételd meg ezt a család többi tagjával is, figyelembe véve a fentieket. Ha kész a családod, beköltöztetheted őket bármelyik üres házba. Minden család 20 ezer simoleonnal rendelkezik (a leírásban a pénzt az egyszerűség kedvéért dollárjellel fogom jelölni). Az Unleashed kiegészítővel szerencsére elérhetővé vált, hogy bármelyik üres telken felépíts egy házat és berendezd azt, így embereid kész épületbe költözhetnek be, és ennek ára jóval alacsonyabb, mint reálértéke, persze figyelembe kell venni itt is szimjeid nyitókészpénzét (a későbbiekben minderről egy alapstratégiában még szólok részletesebben). Ha ez is megvan, nincs más hátra, mint elkezdj élni – ehhez azonban nem árt átvenni a szükségletek és a hangulat kérdését

2. Szükségletek, hangulat

Ha kiválasztott embered adatlapján a vidám/szomorú maszkokra kattintasz, jobboldalt megjelenik tíz értékmérő, mely a figura szükségleteit jelzi, ezeket minél magasabb szinten kell tartanod, ha boldogulni akarsz az életben (és a játékban). A maszkok alatt és felett öt-öt vonal van, melyek szimed hangulatát jelzik, a felső öt a zöld, pozitív, az alsó öt piros, negatív, plusz a középső állás, a semleges. Természetesen minél magasabb, annál jobb, figyelj rá, hogy ez alaposan kihat a kapcsolatokra, azaz egy rossz hangulatban lévő emberke nemhogy nehezebben barátkozik, de könnyen megsért másokat, és alacsony értéknél bizonyos tevékenységeket sem hajlandó elvégezni. A szimjeid feje felett lévő „kristály" színe is ezen értéket tükrözi, minél zöldebb, annál jobb. Lássuk a szükségleteket, és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókat.

	Neat (Rendes)	Outgoing (Nyitott)	Active (Aktív)	Playful (Játékos)	Nice (Kedves)
Aquarius	4	4	4	7	6
Pisces	5	3	7	3	7
Aries	5	8	6	3	3
Taurus	5	5	3	8	4
Gemini	4	7	8	3	3
Cancer	6	3	6	4	6
Leo	4	10	4	4	3
Virgo	9	2	6	3	5
Libra	2	8	2	6	7
Scorpio	6	5	8	3	3
Sagittarius	2	3	9	7	4
Capricorn	7	4	1	8	5

Hunger (Éhség): Enni vagy nem lenni, nem kérdés. Rendelhetsz pizzát telefonon, ez 40$, és nem tart soká a hatása. Jobb, ha a hűtőből szolgálod ki magad, lehet gyorsan bekapni valamit (Snack ill. Quick...) vagy főzni egy tartalmasat. Ez utóbbi a legjobb, az, hogy a hatása meddig tart, a következőktől függ:

· A hűtő fajtája; minél jobb, annál jobb az étel alapanyaga is.
· A felület, amin előkészíted az ételt. Legjobb egy robotgép (Food Processor), akkor nem kell kézzel szenvedni. Aztán egy normál felület, majd egy készülék (mosogatógép, szeméttömörítő) teteje, ezeket tehát inkább ne használd ilyen célra.
· A főzőalkalmatosság minősége, minél jobb, annál jobb lesz az étel. A mikró eleve rosszabb, mint a gáztűzhely (Gas Range), majd ezek minősége is számításba lesz véve.
· Az utolsó faktor a szakács képzettsége, ez gondolom magyarázni sem kell. Alacsony képzettség esetén könnyen tűz üthet ki, ezért ajánlatos a konyhába füstérzékelő (Smoke Detector) felszerelése – ennél olcsóbb viszont, ha legalább hármas-négyes szintre képzed ki valamely családtagodat, és ő főz mindenkinek.
A konyhában érdemes betartani a feldolgozás sorrendjét, hogy minél hamarabb elkészüljön az étel. Egy jó konyha így néz ki: hűtő, robotgép (vagy pénz híján üres felület), főzőalkalmatosság, üres felület.
Tipp: Ha több személynek készítesz ételt (Serve), a tálcán 6 adag kaja lesz (így ennek a legalacsonyabb az ára!). Egy tányérnyi élelem 8 óráig őrzi meg szavatosságát – ez azt jelenti, hogy ha készítesz egy embereddel kaját este 10-11 magasságában, még lefekvés előtt, a hajnali 6-7 órakor kelő munkás még jóízűen elfogyaszthatja. Egy trükk: ha ilyenkor embereddel leemeltetsz a tálcáról egy adagot (evés paranccsal), majd törlöd az utasítást (ilyenkor szimed leteszi az ételt, legtöbbször a földre), a tálcáról levett kaja további 8 óráig lesz fogyasztható!

Comfort (Komfort): Ha embered sokat hajt, elfárad, ilyenkor egyszerűen ültesd le egy székre, vagy más ülőalkalmatosságra (Sit). Persze ezt érdemes összekötni más tevékenységgel is, például evés (ülve, persze) vagy tévénézés, de egy pöpec slozi vagy egy kényelmes kád szintén emeli a komfortérzetet. Érdemes tehát a ház berendezésénél figyelembe venni az egyes tárgyak komfortfokozatát is (igaz, ez erősen pénzkérdés).

Hygiene (Higiénia): Ne hanyagold el magad! A higiénia értéke még a barátkozást is befolyásolja (Te szívesen szóba állsz egy sajtszagú komával? Na ugye...), úgyhogy érdemes odafigyelni az értékre. Leggyorsabb és leghatékonyabb egy jó tusolás, lassú, de alapos a fürdőkádban lubickolás, mely a komfortérzetet is növeli (egy ház berendezésénél érdemes egy olcsó tusolóval indítani, később vásárolható egy kényelmes kád, de a zuhanyzót ekkor is érdemes megtartani). A jakuzzi (Hot Tub) a komfort és a szórakozás értékét is befolyásolja, és ha még valaki beül szimed mellé, akkor a szociális mércét is meglöki. A fürdőszobai tükrös szekrényke fogmosásra is lehetőséget teremt, és ne feledd megmosni a kezed vécéhasználat után! Minél alacsonyabb embered Neat értéke, annál jobban elhanyagolja magát, úgyhogy az ilyen fickóra jobban kell figyelni. És még valami: egy piszkos kád vagy zuhanytálca nemcsak gusztustalan, de ettől lassabban áll vissza a higiénia-értéked, úgyhogy tisztítsd őket rendszeresen (vagy vegyél fel cselédet...).

Bladder (Szükség): Ha futni kell, futni kell... Figyelj oda erre az értékre, hiszen ha lecsökken nullára, emberkéd beengedi az áldást a nadrágjába. (Egyszer érdemes kipróbálni: ha egyik embered tele hólyaggal ugrál, és van a közelben közeli ismerőse, pl. családtag, válaszd ki ezt a karaktert, és a „Tickle" majd „Extreme" akciót!) Evés vagy kávézás után gyorsabban csökken ez az érték. Ha embered Neat tulajdonsága alacsony, lehet, hogy nem fogja lehúzni maga után a vé-

cét, erre figyelj oda, és ha kell, külön akcióban intézd ezt el (Flush).

Energy (Energia): Minden akció csökkenti az energiádat (kivéve a kávézás), ha elfogy, embered összeesik, úgyhogy még ez előtt küld ágyba aludni (Sleep), vagy kanapéra szunyókálni (Nap). Felnőttjeid igen érzékenyek a hangokra, a legkisebb nesz is felriasztja őket, úgyhogy az alvóhelyül kijelölt helyiségben ne legyen bekapcsolva se tévé, se hifitorony, se komputer. A hálószobába ne szerelj telefont, és ne zörögjön senki az alvó mellett (flipper vagy kondipad például). A gyerekeket semmi nem zavarja, mellettük még egy repülő is felszállhat. Szimed addig alszik, míg energiája visszza nem kúszik a maximumra, ha előbb ébreszted fel, igen mérges lesz. Ha a maximum energia elérésekor még odakint sötét van (este hat és reggel hat között), tovább alszik, ha világos, felkel, illetve kimászik akkor is az ágyból, ha valami fontos utasítást adsz neki. A kávézás átmeneti hatású, de néha szükséges, ehhez a sima kávéfőzőt ajánlom (Coffee), az Espresso ugyan erősebb, de lassabban issza meg embered, ennyi idő alatt két-három szimplát is be tudsz dobni!

Fun (Szórakozás): Embereid számtalan szórakozási lehetőséget találnak, egymás csiklandozásától a viccmesélésen át a különféle tevékenységekig, amiket egyéni tulajdonságaik befolyásolnak – az aktívak és játékosak inkább kosaraznak, a komolyabbak könyvet vagy újságot olvasnak, a lustábbak tévét néznek. Teszik ezt addig, míg a szórakozás értéke eléri a maximumot, ekkor abbahagyják. Korábban maguktól nem, úgyhogy ha fel akarod állítani embered a tévé elől, törölnöd kell az akciót a megfelelő ikonra való kattintással.

Social (Szociális mérce): Ez az az érték, ami legjobban befolyásolja embered hangulatát – hiába van a többi maximumon, ha ez alacsony, a hangulat 1-2 vonásnyi lesz csak. És ez az az érték, amit legjobban befolyásol a fent leírt személyiségválasztás. Egy magas Outgoing értékű szim sokkal jobban igényli a társaságot, mint egy alacsony értékű, ám mutatója egy szociális interakció alkalmával gyorsabban is kúszik fel, mint visszahúzódóbb társáé. Egy alacsony Nice értékű sokkal könnyebben indít negatív akciót (inzultus, verekedés), mint egy kedvesebb szim. Sokan elhanyagolják ezt az értéket, aztán győzik visszatekerni, épp ezért legyen gondod a napi társasági életre – elég egy telefonbeszélgetés egy ismerőssel, egy kis játék a kutyával, vagy leugrani az Ó- vagy Belvárosba, esetleg otthon a családdal vacsorázni, tévézni, szórakozni. Azonban azt is tudni kell, hogy a kapcsolatok nem befolyásolják ezt a mutatót, azaz ha sikerül szert tenned egy barátra, és 20-ról 60-ra emeled a kapcsolati értéket, ez még nem jelent hatalmas változást a szociális mutatódon. Maguk az akciók a fokmérők: hosszú órákig tartó beszélgetés nem ér fel egyetlen öleléssel vagy csókkal (különösen egy szenvedélyes csókkal!), és ez esetben sem számít, hogy akit megölelsz, azzal a kapcsolatod 40-es vagy 100-as értéken áll. Ha nincs ember a közeledben, egy háziállat babusgatása szintén emeli picit ezt a mutatót.

Room (Élettér): Embereid hangulatát (ahogy gondolom a Tiedet is) nagymértékben befolyásolja a környezet, amiben éppen tartózkodik. Ennek négy faktora van. Az egyik a fény (nappal az ablakokon beáradó, este a lámpáké) – minél világosabb a tér, annál jobban érzi magát benne embered. Aztán a dekoráció – ez persze pénzbe kerül, de egy-egy növény, kép a falon már elég, érdemes a berendezéskor erre is figyelni, a tárgy leírásánál, ha van ezen értéket növelő hatása, azt megtalálod. Harmadik természetesen az élettér milyensége, azaz eldobált szemét, tócsában álló víz, elromlott számítógép, koszos akvárium, vagy külső helyen az elhervadt virágok és a fűben rohadó újság mind negatív hatású – egy alacsony Neat értékű ember mellé épp ezért kell valaki, aki takarít utána. Negyedik

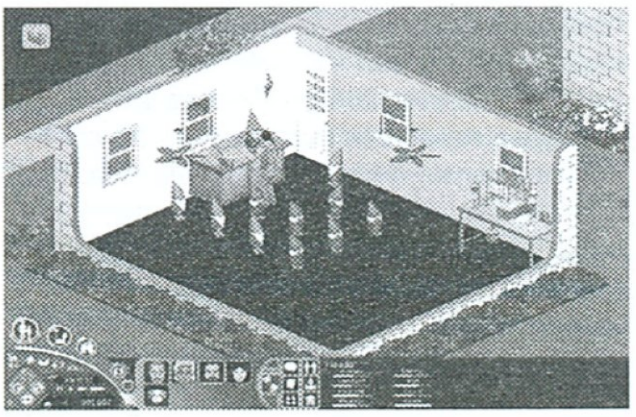
a szoba nagysága és bármilyen furcsa, az alaprajza! Jó nagy helyiségeket biztosíts karaktereidnek, ahol kényelmesen mozoghatnak, és ne legyen szögletesen unalmas a szoba. Használj a derékszögű sarkok helyett átlósan levágottakat, kis beugrókat vagy kiugró részeket, minél izgalmasabb az alaprajz, annál jobb.

3. Képességek

A Job (Munka) ikonra (ember az íróasztal mögött) kattintva láthatod embered hatféle képességét. Ezek leginkább a karrierépítést segítik (azért is vannak itt), de pár a mindennapi életet is könnyíti. Fussuk át őket, hiszen erre is nagy szükséged lesz majd.

· **Cooking (Főzés):** Pár karrier mellett legfontosabb szerepe a házimunkában van. Érdemes egyik emberedet megtanítani főzni, 3 felett már biztonsággal kezeli a gáztűzhelyt is. Minél magasabb a tudásszintje, az általa készített étel annál jobban csillapítja az éhséget, és annál tovább tart a hatása (magyarán finom és laktató lesz a kaja). Fejleszteni a könyvespolcról levett szakácskönyv olvasgatásával lehet (Study/Cooking), illetve a House Party birtokában a házibefőtt-készítő asztal (Homemade Preserves Cooking Set) segítségével.

· **Mechanical (Szerelés):** Szintén pár karrier alapja, a háztartásban pedig igen hasznos, például egy villanykörte-csere nem vágja agyon embered, és a vécépumpálással is hamarabb végez. Ha alacsony az érték, inkább hívj szerelőt telefonon, igaz, ez óránként 50 dollárt emészt fel. Szintén szakkönyvek olvasásával képezheted magad (Study/Mechanical). A Livin' Large kiegészítő birtokosai a KraftKing Woodworking Table segítségével is fejleszthetik kerti törpéket faragva (és a 10-es szintet elérve ezután az egész sorozat legjobb munkájához jutnak, akár napi 2000$-t is keresve - se barátra, se további képességekre ehhez nincs szükség, ráadásul akkor dolgozol, amikor akarsz! A törpéket egyébként „Buy" módban lehet eladni, áruk függ az őket készítő szim mechanikus képzettségétől, 10-es szinten 100$/db, félóránként elkészül egy. Vendég fogadásakor mindenképp el kell adni őket, mert az unatkozó ember első feladata, hogy szétrugdossa őket, mire azok felrobbannak...)



· **Charizma (Karizma):** A munkádhoz lesz rá szükséged. Legjobb egy tükör előtt állva gyakorolni a beszédet (ha családban élsz, ne a fürdőszobai előtt, mert ezzel feltartod a többieket!), vagy egy papagájt vásárolva, és vele „gyurrikázva".

· **Body (Fizikum):** Több karrier is megkívánja a jó fizikumot. Legkönnyebben kondigépen izzadva fejlesztheted, de a medencében úszás is növeli, bár négyszer lassabban, és a folyamatjelző kék csíkot se láthatod embered feje felett. És még valami: egy erős szim egy esetleges verekedés alkalmával előnyben van a gyengébben szemben!

· **Logic (Logika):** Szintén előmenetelhez lesz rá szükség. Legjobban sakkozással lehet fejleszteni, ezt egyedül is megteheti embered, ráadásul ezzel nő a szórakozás és a komfort értéke is (érdemes ezért kényelmes széket melléállítani). Ha partnere is van a játékosnak, a szociális érték is növekszik, és társa logikája is fejlődik. A Livin' Large kiegészítővel a teleszkóp (bár ez csökkenti a komfortot, és sokat használva elrabolják a szimet a földönkívüliek, összezavarva személyiségét) és a kémikus-készlet is fejleszti ezt a képességet (10-es szint után ráadásul szinte mindig pozitív hatású löttyöt kotyvaszt embered!) - ezekről később még lesz szó.

· **Creativity (Kreativitás):** Karrierépítő elem, zeneszerzőként játszva vagy festegetve fejlesztheted, ez a szórakozás mércéjét is emeli. A festményt el is lehet adni, minél nagyobb a kreativitásod, an-

nál drágábban (5-166), de utóbbi esetben a szórakozás értéke már nem nő, hanem *csökken*, mivel embered komolyan veszi a dolgot.

4. Barátkozás, szerelem, házasság

A jobb felső ikonra (emberpár) kattintva csalhatod elő kiválasztott karaktered kapcsolatlapját. Itt az ismerősei portréját találod, ennek háttere mutatja a köztük lévő nexust, a szürke semleges (ismerik egymást), a halványzöld jó cimboraság, az élénk zöld igen jó barátság, halványpiros rossz kapcsolat, élénkpiros gyűlölet. Ez alatt két csíkot látsz, számokkal. A felső, vékonyabb a napi, vagy rövid távú kapcsolat, az alsó a hosszú távú, általános ismeretség. A számok -100-tól +100-ig terjednek, előbbi esetén a két emberke halálos ellenség, utóbbinál viszont nagyon jó barátok, a 0 pedig azt jelenti, hogy a páros csak találkozott egyszer, de semmiféle kapcsolat még nincs köztük azon kívül, hogy ismerik egymást. A különféle interakciók a felső sávra és értékre hatnak közvetlenül, az alsó bizonyos időközönként ehhez igazodik, de jóval lassabban csökken vagy nő, mint a rövid távú érték. Ezek alatt néha megjelennek ikonok: egy kék smiley jelzi, ha a két ember barátságot kötött, egy rózsaszín szív, ha egymás közelségétől is a felhőkön járnak, és vörös szív, ha szerelmesek egymásba. (Természetesen azonos neműek is szerelembe eshetnek egymással.) Szerelmes szimek házasságot köthetnek, akár több emberrel is, válás a játékban nincs. Ha egy szerelmespár egyik tagjához egy harmadik szim intim módon közeledik (például megcsókolja), a „hoppon maradt" szerelmes szociális értéke csökken, bármit is csinál épp, abbahagyja, és a „csábítót" pofon vágja, ezzel kettejük kapcsolata természetesen romlik. Épp ezért vigyázz, ha valakivel „intimpistáskodni" akarsz, inkább hívd át egy másik szobába, ahol ketten lehettek...

A barátság 50 pont körül szövődik két szim között, ám ez a szám nagyban függ a csillagjegyektől, nem véletlenül emeltem ki ezt fent - két abszolút ellentétes jegy esetén ez az érték felkúszhat 90-re is! Ha szimed nem egyedül él, a barát az egész család barátja lesz, azaz ha valakinek a karrierjéhez szükséges egy barát, bármelyik családtagja szert tehet egyre, és ezzel besegíthet a dolgozóknak, egy ilyen barátszerző háztartásbeli jó szolgálatot tesz mindkét dolgozó emberkének! Még valami: ha már nagyon magas a kapcsolati érték egy szimmel, de sehogyan sem akar megszületni a zöld smiley, küld haza a jóembert, majd hívd fel telefonon, és beszélgess vele, nekem ez általában azonnali barátsághoz vezetett. Visszafelé is érvényes ez a dolog: ha felhívsz valakit csevegni, hogy szinten tartsd kapcsolatodat, de ő elküld a búsba, hívd fel ismét, és invitáld át a házadba, a legtöbb esetben elfogadja ezt. Érdemes megjegyezni: a napi érték minden 24 órában két ponttal csökken! Most pedig jöjjön néhány tanács a különféle interakciókra.

4a. Interakciók

· **Talk (Beszélgetés):** ez a legáltalánosabb ismerkedési módszer, jó alapozás az ismeretség elején, evés, tévézés közben is spontán elindul.

o *About interest* – ez a legbiztosabb, negatív hatása nincs.

o *Gossip – pletyka, rizikós, sok esetben negatív hatású, én kerülni szoktam*

o *Jabber – fecsegés, gyerekeknél választható, a nagyon mogorva szimet idegesítheti*

o *Whisper – két gyerek egymás közti suttogása*

· **Kiss (Csók):** Intim dolog, persze nemcsak szerelmek között, hiszen például a kézcsók a tisztelet jele is lehet. Mindenképp közeli kapcsolatot igényel, és mindkét fél részéről jó hangulatban kell lenni. Természetesen erős féltékenységet gerjeszthet, úgyhogy csak óvatosan!

o *Peck* – egy futó puszi az arcra, kedvességből

o *Polite – udvarias, kedves, általában jól jön ki, érdemes vele próbálkozni*

o *Passionate – csak szerelmesek között!*

o *Romantic – ez is csak azoknak, akiket Ámor nyila már eltalált – ez a „gyerekcsi-*

náló" csók,-egy-kettő ebből 100-as értéknél, és jön a baba...
o *Fiery – heves, energikus, ugyanakkor játékos is, (elkapod a párod, és megdöntöd), csak szerelmeseknek!*
o *Suave – kézcsók, legjobb, ha férfi adja nőnek...*

· **Hug (Ölelés):**
o *Friendly* – baráti ölelés, 20-30 körül már bevethető, igen jó hatású, féltékenységet nem okoz.
o *Intimate* – meghitt, elsősorban szerelmesek között jó hatású
o *Leap Into Arms* – energikus és játékos mozdulat, jó kapcsolat és jó hangulat kell hozzá, no meg a két szim megfelelő alapértékei (nyitottság, játékosság).
o *Romantic* – ugyanaz, mint az intim, csak kicsit „rózsaszínűbb"
Érdemes hangsúlyozni, hogy az ölelés a két szim közti kapcsolattól függ, biztosan csak barátok és szerelmek között érdemes próbálkozni vele (bár a baráti fajta picivel előbb is lehet). Figyelni kell mindkét partner hangulatára (alacsony esetén erősebben lehet a szorítás, ami fájdalmat okoz, a fogadó félnél pedig a rossz hangulat elutasításhoz vezet), az ölelő tisztaságértékére (ki akar egy bűzös borzzal ölelkezni?). És persze féltékenységet is szülhet, erre oda kell figyelni.

· **Entertain (Szórakoztatás):** a szórakozás értékét és a szociális mércét egyaránt növeli. Legjobb 30 fölött elkezdeni, ám kerülendő, ha partnered Playful értéke 3-4 alatti. A *Joke (Vicc* – ezt már 10 körül meg lehet próbálni*)* és a *Juggle (Zsonglőrködés*) mellett inkább gyerekek felé jó a *Puppet (Bábozás*), bár igen játékos és nyitott felnőtteknél is jó hatású, gyerekek pedig használhatnak egyéb mókákat is, ezek között nagy különbség nincs.
· **Flirt (Flört):** Nem csak szerelmet szülhet, hanem fokozatinak hála barátságot is.
o *Check Out* – játékos
o *Growl – nagyon játékos, ez és a fenti ismét csak alapérték függő, nyitottság és játékosság nem árt egyik fél részéről sem.*
o *Sweet Talk – bókolás, ez segíthet építeni a barátságot, úgy 30 fölött már lehet kezdeményezni (akár azonos neműek között is)*
o *Back Rub (Hátmasszírozás): A komfortérzetet is növeli, ám igen jó kapcsolatban kell lennie a két félnek. Barátság nélkül próbálkozni vele katasztrófát jelenthet!*

· **Cheer Up (Felvidítás):** Ez a lehetőség általában akkor jelenik meg, ha a másik félnek rossz hangulata van. Természetesen elsősorban barátok közt működik, és igen jó hatású lehet.
o *Encourage* – bátorítás, alacsony szociális értékű haverunkra jó hatással lehet, és persze a barátságot is erősíti
o *With Puppets* – kis bábjáték, ezt csak játékos (magas Playful) szimeknek vessük be, különben negatív hatása lesz
o *Comfort* – vigasztalás, még jobban erősíti a kapcsolatot, jó barátok között nagyon jó hatású

· **Tickle (Csiklandozás):** szintén szórakozás is, ám csak közeli barátok esetén (75 körül), és ha partner Playful értéke minimum közepes, valamint mindkét fél jó hangulatban van. A *Rib* enyhébb, az *Extreme* erősebb hatású.

· **Compliment (Bók):** 10 feletti értéknél már meg lehet próbálkozni vele, minél jobb a kapcsolat, annál biztosabb, hogy partnered elfogadja, ez persze függ kettőtök természetétől is (Outgoing és Nice értékek). Enyhébb formája az *Admire (Csodálat)*, erősebb a *Worship (Istenítés)*.

· **Dance (Tánc):** 40 fölötti értéknél érdemes felkérni partnered, növeli a móka értékét, de ez is felébresztheti a zöld szemű szörnyet. Ez a tánc nem azonos azzal, amit egy hifi-torony előtt ugráló szimhez csatlakozva lehet bevállalni, hanem külön interakció. Kétféle van: a *Slow (Lassú)* romantikus, a *Lively (Élénk)* energikus, játékos. Erősen figyelembe kell venni a másik fél alapértékeit!

· **Play (Játék):** Gyerekek mókája, háromféle lehet
o *Tag* – fogócska, két gyerek között
o *Rough House* – gyömöszölés, felnőtt és gyerek között, mindkét fél kezdeményezheti
o ***Rock, Paper, Scissors*** – a jól ismert kő, papír, olló játék, két gyerek, vagy gyerek és felnőtt között, de ez utóbbi esetben csak a gyerek lehet a kezdeményező (azaz a felnőttek parancslistáján ez nem jelenik meg)

· **Give Gift (Ajándékozás):** 40 körüli értéknél jelenik meg, és csak akkor, ha van a „ajándékkészletünkben" megfelelő holmi. A másik fél általában elfogadja ezt, csak extrém esetben (-10 alatt) utasítja vissza. Mindennek a Hot Date tulajdonosai örülhetnek, hiszen a legtöbb tárgyat a csomag részét képező Belvárosban (Down Town) vásárolhatjuk meg, az alábbi felsorolásban, mely az adott ajándék hatását sorolja fel, csak a kivételeket emeltem ki, vagyis ami nem Hot Date ajándék (de ajándékká ezek is csak a csomag birtokában válnak!). A felsorolt pontértékek a rövid távú kapcsolatokhoz adódnak hozzá, a hosszú távúhoz az ajándék értékétől függően plusz pár pont jár, a házi készítésű holminál 1 pont, de a drága gyűrűnél például 10.
o *Homemade preserves (házi készítésű befőtt):* 1 pont / szakácstudomány, azaz egy 5-ös főzőképességű ajándékozó esetében 5 pont. A befőttet a House Party részét képező főzőasztalon készíthetjük el.
o *Lawn Gnome (kerti törpe):* A mechanikus képességeknél leírt kerti törpe ajándéknak is megteszi, persze csak a Livin' Large vagy Sims Deluxe tulajdonosoknak. 1 pont / szerelési képesség.
o *The Sims (150$):* felnőttnek adva 5 pont, gyereknek 10.
o *Teddy Bear (játék mackó, 200$):* 10 pont felnőttnek, 15 gyereknek.
o *Lollipop (nyalóka, 25$):* 5 pont felnőttnek, 15 gyereknek
o *Chocolates (desszert, 100$):* 10 pont felnőttnek, 11 gyereknek.
o *Yellow Rose (sárga rózsa, 50$):* 15 pont. Egy ilyen ajándék eredményezhet barátságot, szerelmet nem.
o *Red Roses (vörös rózsák, 200$):* 15 pont. Szerelmet támaszthat, barátságot nem.
o *Necklace (nyaklánc, 500$):* 20 pont. Szerelmet és barátságot egyaránt gerjeszthet.
o *Diamond Ring (gyémántgyűrű, 1000$):* 20 pont. Szerelmet és barátságot egyaránt eredményezhet.

A fentiek a (szerencsés esetben) pozitív interakciók voltak. Vannak negatívak is, illetve olyanok, amelyek hatása kétes, jöjjön ezek felsorolása is.

· **Tease (Ugratás):** Leginkább negatív hatású, néha jól sülhet el, fenntartásokkal kezelendő.
o *Raspberry* - az a bizonyos megvetést kifejező, prüszkölő hang, azaz negatív véleménynyilvánítás, nem épp hízelgő dolog
o *Taunt - másik fél kigúnyolása*
o *Imitate - másik fél utánzása*
o *Scare – ijesztés, ami néha pozitív kicsengésű is lehet, ha az „áldozat" nyitott és játékos, jó hangulatban.*

· **Brag (Hencegés):** kétes eredményű, de akár jó is lehet:
o *Boast* – dicsekvés, ezt a legtöbb ember nem szíveli
o *Flex* – férfiak esetén választható, a bicepsz mutogatása, nem ajánlott férfitársaink felé, mert ütés is lehet a vége, viszont néhány leányzónak bejöhet a buli, ilyen esetben egy komoly kapcsolat megalapozása is lehet...
o *Primp* – ez viszont leányzók esetén érhető el, „dögösítés", ami egyes csávóknak bejön, rájuk lehet hajtani

· **Nag (Zsörtölődés):**
o *About Friends* – barátok kóstolgatása, jó alkalom ellenségszerzésre
o *About House* – a ház minden szegének lepocskondiázása, nem túl jó eredménnyel (bár ha találsz hozzá egyetértő félt...)
o *About Money* – ez lehet pozitív kime-

netű, morgás pénzről, ami mindig kevés, egyszer-egyszer bejöhet, de váljon szokássá, mert a másik fél megunja

· **Insult (Inzultálás):** Nyílt konfliktus, pokrócoknak. Első fokozata a *Shake Fist (Ökölrázás)*, második a *Poke (Taszítás)*. Nem szül jó vért.

· **Attack (Támadás):** Erőszak!
o *Fight* – a jó öreg ütésváltás
o *Shove* – egy erős testkontaktus
o *Slap* – pofon
o *Poke* – taszajtás

Ezek legtöbbje a nyers szimek kedvenc szórakozása (0-2 Nice érték), illetve a már említett esetben ellenakció egy harmadik féltől, ha kedvesét intim akcióval kényeztetjük. Ha egy mogorva ember jön látogatóba, gyakran találhatsz az aktivitási sorban (a bal felső sarok, ahol a kiadott és a végrehajtandó parancsok várakoznak) egy "Be teased", "Be insulted" ikont, vagyis az illető ilyenkor kóstolgatni akar. Ezt rákattintva azonnal töröld, fogadd a figurát, és kezdj el vele beszélgetni, de *csak* beszélgetni. Közös tevékenységek, mint evés és tévézés növelik a kapcsolati pontokat, így szép lassan be lehet gyűjteni ennek a figurának is a barátságát. Ha valakit megbántottunk, van még egy parancs, amivel kicsit helyre lehet hozni a dolgot, és ez a **Plead**, azaz bocsánatkérés, az első fokozata az *Apologize*, vagyis a mentegetőzés, a második a *Grovel,* amikor térdre esve könyörögsz a sértett félnek, ezzel lehet némileg menteni a helyzeten.

Nem beszéltünk még az üdvözlésről (**Greet**) és a távozásra felkérésről (**Say Goodbye**). Itt általános szabály, hogy a kapcsolat értékétől és a másik fél alapértékeitől függ a dolog. A *Wave*, azaz az integetés formális, kissé hűvös, ezt mostanság fedezem fel ismét, ugyanis egyes sztárok (sztárocskák) nem tűrik a kézfogást, így náluk minden esetben az integetés az egyetlen üdvözlő-búcsúzó formula. A legáltalánosabb a kézfogás (*Shake Hands*), ez a fenti esetet leszámítva mindig bejön. Erősebb kötelék (30 felett, de főleg barátságnál) a puszi (*Polite Kiss*, illetve búcsúnál a *Kiss Cheek*) ajánlott, ez segít fenntartani a kapcsolatot. A kézcsók (*Suave Kiss)* férfi-nő kapcsolatban javasolt (előbbi adja...), de csak erősebb kötelék esetén. A Hot Date óta azonban van még egy fontos kapcsolatbefolyásoló tényező - és ez az érdeklődési kör.

4b. Érdeklődési kör

Ha két embernek közös az érdeklődési köre, beszélgetéseik is eköré épülnek, ami természetesen pozitívan kihat kettejük kapcsolatára. Ha ellenben egyikük olyan témát vet fel, ami a másikat nem érdekli, a kapcsolat romolhat. Hogy néz ki ez a játékban? 15 különféle érdeklődési kör van, ezeket a bal felső parancsikonra kattintva (gondolatbuborék) tekintheted meg. Itt azt is láthatod, hogy szimedet az adott téma mennyire érdekli vagy sem, 0-tól 10-ig terjedő skálán. Ha egy házaspár férfitagja a sport és az utazás iránt érdeklődik, a feleség pedig a pénz és az utazás iránt, természetesen az az ideális, ha a beszélgetés az utazásról folyik. Ez nemcsak a kapcsolati értéket növeli, de a szociális mutatóra is jó hatással van, főleg, ha a téma súlyozása magas, azaz esetünkben az utazás iránt mindketten pl. 8-8 „vonásnyira" érdeklődnek. Általánosságban, ha két szim olyan témáról beszél, ami mindkettejüket érdekli, 3 ponttal nő a kapcsolati- és 5 ponttal a szociális érték, ám ha egyikük a másik számára érdektelen dologról kezd el dumálni, a kapcsolat 3 ponttal csökken, a szociális mutató 3 ponttal nő. Épp ezért, a beszélgetés folyamán az aktív szimre kattintva kiadhatsz egy „Change Topic" (válts témát) parancsot, ezzel jó mederbe terelheted a beszélgetést – sajnos embered ezt magától is megteszi, ezért nem árt odafigyelni erre, nehogy egy reményteli beszélgetésből süket fecsegés és alapos kapcsolatromlás legyen. Ha több szim kezd el beszélgetni egymással, kicsit másképp fest a helyzet. Ilyenkor nincs kapcsolatiérték-romlás, a szociális mutató 8 ponttal nő,

és 1 ponttal a kapcsolat azzal a szimmel, aki éppen hallgatja a beszélőt. Ezen csoportos beszélgetések általában spontán módon alakulnak ki, evés, tévézés, jakuzzi, sakkozás, biliárd, flipper, vasútmodellezés, babaház-játék, vagy az új csomag részét képező oxigén-oszlop használatakor. Épp ezért, ha olyan szimmel szemben akarod erősíteni a kapcsolatot, akivel nincs közös témája emberednek, hívj meg még valakit a házba, és tévézzenek, egyenek, fürödjenek együtt, hármasban!
Hogy kinek mi a kedvenc témája, azt kipuhatolhatod a „What are you into" és az „About interest" kérdéssel, ekkor a partner feldobja a három őt leginkább érdeklő dolgot. Lássuk ezek gyors felsorolását, mellette a megjelenő ikonokat, beazonosítás végett:
· *Travel (utazás):* vitorlás, repülőgép, autó
· *Money (pénz):* bankóköteg, a simoleon jele (paragrafusjelhez hasonló), illetve egy betörő arca
· *Politics (politika):* a washingtoni Memorial Building (görög oszlopok és timpanon), bíró zászlókkal, pulpitus mögött, mérleg
· *The 60s (a hatvanas évek):* békejel, az atom jele, virág
· *Weather (időjárás):* nap, nap felhő mögött, esőfelhő
· *Sports (sport):* focilabda, teniszütő, hegyről lesikló síelő
· *Music (zene):* gitár, kotta, dob
· *Outdoors (kirándulás):* hegy, víz és delfin, út
· *Exercise (testedzés):* úszó, túrázó, súlyzó
· *Food (kaja):* kanál-villa, csirkecomb, csésze kávé
· *Parties (partik):* lufik, papírsüveg, torta
· *Style (divat):* magas sarkú cipő, napszemüveg, nyakkendő
· *Hollywood:* filmkamera, csapó, filmtekercs
· *Technology (technológia):* floppy, csatlakozó, egér
· *Romance (romantika):* nő/férfi szimbólum, ajkak, nyíllal átlőtt szív
Gyerekek esetében:
· *Toys (játékok):* mackó, szappanbuborék, búgócsiga
· *Aliens (földönkívüliek):* egy földönkívüli feje, ufó, óriáspolip
· *Pets (állatok):* kutya, macska, hal akváriumban
· *School (iskola):* könyv, egyenlet, földgömb

Ezen kívül a srácok is szívesen beszélnek az időjárásról, a sportról, a zenéről és a kirándulásról. A fenti négyet épp ezért más kölykök megismerésére érdemes felhasználni, ez utóbbiakat pedig a felnőttekkel való kapcsolat elmélyítésére. Érdemes barátainkról kis táblázatot vezetni, feljegyezve érdeklődési körüket, hogy mindig képben legyünk, kivel mi módon tudjuk a kapcsolatot erősíteni.

Ezeket az értékeket a *Hot Date kiegészítőt megvásárolva* a képességekhez hasonlóan fejleszteni lehet, a belvárosban (Downtown) kapható magazinok olvasásával. Minden újság három érdeklődési kör értékét tudja növelni – embered megveszi, hazaviszi, és leteszi valamilyen asztalfélére, ezután elolvastathatod a lapot bárkivel. Mivel sok esetben ez igen hasznos lehet, jöjjön ennek is a felsorolása, árral és a három növelhető érdeklődési körrel.

· *WhooNoo!!!:* Style, Hollywood, Romance (6$)
· *Livin' Large:* The 60s, Music, Parties (5$)
· *The Avarix:* Money, Politics, Technology (6$)
· *Victors' Digest:* Weather, Sports, Food (3$)
· *MAXSIMUM:* Travel, Outdoors, Exercise (7$)

A magazinok „szavatossági ideje" pár nap, utána már nem hatnak (Ezután viszont gyűjtők kedvencévé válnak, és később 460$-ért el lehet őket adni!). A hatást a képességfejlődéshez hasonló, ám ezúttal rózsaszín kijelző mutatja embered feje fölött. Ám van egy megkötés is: egy adott szim érdeklődési köreinek összértéke maximum 76 pont lehet. Ha ezt eléred, onnantól kezdve egy-egy téma értékének növelése egy másik csökkenésével jár. Hogy ez melyik, azt véletlenszerűen választja ki a program, de nem lesz benne az, ami az adott magazinban

szerepel, azaz ha az Avarix magazinban a pénzről olvasol, a politika és technológia nem csökkenhet, a többi tucat viszont igen.

5. House Party, a könnyebb barátkozásért

Akiknek megvan a House Party csomag, picit könnyebb lesz a dolguk a barátok begyűjtésénél, de ez a finom árukapcsolás jellemző a sorozatra, ügyes ez a Maxis... Érdemes talán átnézni, mi kell ahhoz, hogy ezen kiegészítő birtokában minél profibban szerezzünk haverokat.
A House Party, mint neve is mutatja, arra készült, hogy házadban valódi, táncos, svédasztalos partikat adj. Kitűnő alkalom arra, hogy egyszerre sok szomszédoddal megismerkedj, így egyetlen buli után számos bejegyzéssel gyarapodik a telefonkönyved – viszont sajnos elég költséges. A csomag része 6 új NPC is, kezdjük velük az ismerkedést.

5a. Az új szereplők

1. Caterer (Büfés)

A „büfés" talán nem a legjobb fordítás, de a lényeget kifejezi. A büféasztal és a puncsostálak mindig tele kell, hogy legyenek, különben a legjobb parti is hamar tönkremegy. Bár ezeket a feladatokat a háziak is el tudják látni, ez elvonja őket a vendégektől, így mindenképp ajánlatos felbérelni egy büfést, aki ezeket automatikusan elvégzi, bár nem olcsó, hiszen 350$ egy alkalomra. A jóember este 11 órakor szépen lepucolja az asztalt, és távozik (de bármikor elküldhető [Dismiss]). Nagy hátránya, hogy sajnos, amikor nincs dolga, szóba áll a vendégekkel, és mivel szociálisan erős kihívásokkal küzd, az adott vendég és a házigazda közti kapcsolat értékét csökkenti. Ilyen esetben kattints rá, és küld vissza dolgozni (Back To Work). És még valami: ha van kosztümös ládád (Costume Trunk), a figura belenéz, és elég pikírt megjegyzéseket tesz...

2. Camp Fire Ghost

Ha a tábortűz körül többen ülnek, és van egy olyan Sims köztük, akinek a karizmája legalább 6, vagy ennél nagyobb, kérd meg őt, hogy mondjon egy történetet (Tell A Story). Ha rákezdi, egy a tízhez az esélye, hogy megjelenik a Tábortűz Szelleme, és kísérteni kezdi a hallgatóságot mindaddig, míg a tűz ki nem alszik.

3. Entertainer

Meg kell venned a „Fancy Feet Cake Treat"-et, majd felbérelned egy ilyen figurát, aki kiugrik a tortából, majd lejt egy csábos táncot. Sajnos nem választhatod meg a nemét, ez véletlenszerű. A tánc után kicsit elvegyül a társaságban – ha megtetszik neki egy vendég, félrehúzza, megcsókolja, és megadja neki a számát. Ha jelen van az eseménynél egy olyan Sim, akit a kiszemelt „áldozathoz" szoros szálak fűznek (szív), felpofozza valamelyik félt, vagy akár mindkettőt – vigyázz, ez akár egy bontakozó szerelem végét is jelentheti!

4. Mime (Mímus)

Ha a parti ellaposodik, a mímus megjelenik. Elvegyül a vendégek között, pantomimmutatványokkal szórakoztatja őket, ez mindenképp pozitívan befolyásolja a hangulatot. Elküldeni nem lehet, csak akkor tűnik el, ha a hangulat javul. (Lásd lejjebb!). Hátránya neki is van: enyhén kleptomániás, azaz távozta után egy-két dolognak lába kél.

5. Party Crasher

Ha jó a parti, megjelenik ez a figura, véletlenszerűen férfi vagy nő. Emeli a hangulatot, táncol, leül a tábortűz mellé vagy a TV elé, jól elvan. Ám ha jelenléte alatt a parti átlaghangulata csökken, bánatában elkezdi összetörni a berendezést, ráadásul a drága dolgokat, mint pl. a DJ-pult. Ilyenkor fel lehet kérni a távozásra, ám ezt nem hagyja szó nélkül...

6. Drew Carey

Eme úriember az USA egyik nagy nevettetője. Ha sikerül összehoznod az év partiját, számíthatsz rá, hogy egy hatalmas fekete limuzin fékez a házad előtt, és kilép belőle Mr. Carey. Egy órán ke-

resztül figyeli az eseményeket, miközben odabent már minden vendéged róla beszél. Ha sikerül a parti szintjén egy (játék-) órán keresztül fenntartani, az úriember telefonál az ügynökének, hogy mondja le a dolgait, jobb mókát talált, és besétál a partira, eszik, táncol, jól érzi magát. Maximum egy órát marad, és eközben mindenki csak vele foglalkozik, sőt még távozása után is csak az ő feje látható vendégeid gondolatbuborékjában. Gratulálhatsz magadnak, sikerült megrendezned a város legjobb buliját!

5b. Az előkészületek

Ha egy igazi, nagy partit akarsz összehozni, ahhoz kicsit át kell alakítanod a házat, és egy igazi dizsit berendezned (alig pár tízezer dollárból kijön...). Kell egy hatalmas konyha, benne sok, de legalább két étkezőasztal székekkel, és a tervezett létszámtól függően egy vagy két büféasztal, egy vagy két puncsos tállal. Kell legalább hat vécé, itt elég két egységes helyiségeket építeni, egyetlen csészével, és külön a férfiaknak és nőknek (a csomag része a kétféle jellel ellátott budiajtó). És persze kell egy óriási terem, benne egy DJ-pult (DJ Turntable), 5-10 táncparkett (Dance Floor), minimum kettő go-go ketrec (Go-Go Cage), legalább négy diszkófény (Club Code Thrill Light), és ugyanebben a teremben másfajta szórakozási lehetőségek is, például egy TV, biliárdasztal, flipper – no és jó sok szék, kanapé, ahol pihenhetnek a vendégek. Legyen persze a kertben is élet, tábortűz, egy nagy medence és legalább egy jakuzzi (Hot Tub). Mindezeket közvetlenül el kell érnie a vendégeidnek, fennakadás nélkül. A partinak legkésőbb 11-kor véget kell vetni (a büfés is ekkor megy el), mert különben kiszáll a rendőrség. Először figyelmeztetnek, majd ha több mint öt vendég tartózkodik a házban éjfélkor, keményen megvágnak!

A parti egész napos felkészülést igényel. Következzék egy lehetséges ütemterv. Előző nap feküdj le korán, hogy a parti napján 8 óra magasságában frissen ébredj. Tálaltass reggelit a család legjobb szakácsával, és fogyaszd el nyugodtan. 9-10 óra között az egész család tornázza fel a jókedvét, ehhez érdemes csoportos szórakozást választani (Group Activities), ilyen a TV, a biliárd, de igen jó a jakuzzi is. 10-11 között mindenki ürítsen, és tisztálkodjon alaposan. 11-12 között jöhet egy délutáni szunyókálás (Nap), délután 4 óráig. Ekkor ébresztő, lásd el azon szükségleteket, melyek félig, vagy az alatti értéken állnak, és hívd a büfést. 17 órakor emeld fel a telefont, és „Throw Party", a játék véletlenszerűen összecsődít 5 szomszédot. Ha csöngetnek, nem kell törődni az üdvözléssel, bejönnek maguktól! 18 óra előtt ellenőrizd, hogy mindenki tömi-e a fejét (ha nem, vegyél fel egy tányért, a vendégeid utánoznak!), majd hívj össze újabb öt embert. Ezt óránként megismételheted, míg összejön a kívánt tömeg. 20 órakor vásárold meg a „Fancy Feet Cake Treat"-et, és bérelj fel egy Entertainer-t. 20:30-kor járd körbe a vendégeket, és a roszszkedvűektől köszönj el, ne rontsák a levegőt! 22-kor kezdj el búcsúzkodni a vendégektől – kivéve, ha sok pénzed van, és bevállalod a fent említett pénzbüntetést – ám 23-kor a büfés mindenképp összepakol és elbúcsúzik, ezután már neked kell gondoskodnod a tálak feltöltéséről, úgyhogy nem érdemes sokáig húzni a dolgot. A parti után ha nem lenne, mindenképp érdemes bejárónőt fogadni, különben a következő nap takarítással telik...

5c. A pontozás

Amint legalább 5 vendég és egy büfés van a házadban, a játék a partit „hivatalosan megnyitja" és elkezdi a pontozását. Ez az összejövetel résztvevői (a háziakat is beleértve!) hangulatának átlagán alapszik. Sajnos a játékban nem láthatod a pontszámot, de egy segítséget igénybe vehetsz: vásárolj egy jávorszarvas fejet, és helyezd el a „partiszobába". Az agancs helyzete árulkodik: minél magasabban van, annál jobb a hangulat! 90 perc (játékidőben) elteltével megtörténik az első kiértékelés. Ha az átlaghangulat 20 pont vagy kevesebb, megje-

lenik egy mímes. Amint a pontszám 20 fölé emelkedik, a figura eltűnik. A következő értékelés 120 perc után következik. Ha a pontszám 40 vagy ez feletti, megjelenik a hangulattörő – ha ez alá csökken, távozik, (De bármikor elküldheted, lásd fent.) A pontszám 20 percenként frissül, minden újabb betérő vendég plusz két pontot ér, ám minél több vendéged van, annál radikálisabban csökken az „átlag jókedv" egyetlen rossz hangulatú látogatótól. A parti alatt a jókedv (Fun) értéke minden Sims-nél ötpercenként két ponttal csökken, a normál csökkenés mellett. Amint kevesebb, mint 5 vendég van a házadban, a számolás leáll.
Mivel nincs közvetlen visszajelzés vendégeid igényeiről, az egyetlen mérce a házigazda. Azaz ha Simsed éhes, egy vagy több (vagy akár az összes!) látogatód az. Ha a Komfort alacsony, ülj le egy kényelmes kanapéra, nézz tévét, vagy ülj be a jakuzziba, és hívj oda egy-két vendéget (Join). Ha a Fun alacsony, kezdj biliárdozni vagy táncolni, és szintén invitálj magad mellé partnert. Nem mondom, hogy egyszerű a dolog, de nagyon nagy móka, és ha megjelenik Mr. Carrey, igazán büszke lehetsz magadra...

6. A Livin' Large szuperfegyverei

A Livin' Large (vagy európai változata, a Livin' It Up) csomag, illetve a Deluxe verzió, mely az alapjátékot és ezt a kiegészítőt tartalmazza, pár érdekes és izgalmas tárgyat hozott. A törpefaragó asztalról már szóltam, de érdemes szólni a másik három fő mókáról is.

6a. A házi kémikus-szett

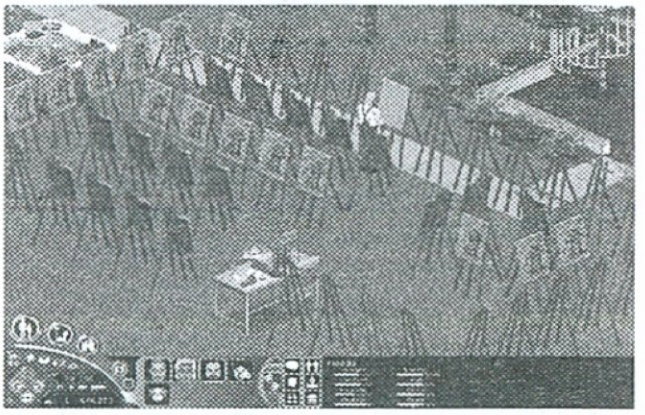
A "Concoctanation Station" nevű munkaasztal nemcsak a logikát fejleszti, de különféle létyókat is lehet készíteni vele. Lássuk ezeket, és hatásaikat.

· *Kék*: A legjobb, három véletlenszerűen kiválasztott szükségletet teljesen feltölt, például az energiát, szórakozást, éhséget.

· *Sötétzöld:* Szimed tükörképét teremti meg, azaz egy klónt, aki pont ellentéte az eredetinek - ha annak a Neat értéke 2 volt, ezé 8 lesz. A klón egy idő után eltűnik, negatív hatása, hogy rombolja kapcsolati értékeidet.

· *Sárga:* Az ellentétére változtatja meg szimed alapértékeit, *örökre*. Úgy, mint az előbbi esetben, pl. egy 3-as Nice 7-re, egy 8-as Outgoing 2-re módosul. Ha létrehozol egy olyan karaktert, akinek egyáltalán nem adsz alapértékeket, és sikerül kikeverned egy sárga italt, maximális személyiséget teremthetsz!

· *Lila:* Frankensteinné változtatja szimedet, akit nem irányíthatsz, és összetör



mindent, elsősorban a tévét. Ám van előnye is: igazi mesterműveket fest, melyeket drága pénzért eladhatsz! Ha tehát kikevertél egy lila létyót, vidd ki az asztalt a kertbe, pakold körbe festőállványokkal, parancsold meg emberednek, hogy igya meg a lét, majd amikor ott van, zárd be egy újabb állvánnyal, hogy ne tudjon kiszökni. A figura nekiáll festeni, szükségletei nem csökkennek.

· *Világoszöld:* Minden szükségletet lenulláz, kivéve a Room értékét, elég ciki...

· *Narancssárga*: Láthatatlanná változtatja embered igen rövid időre. Ő kapcsolatba léphet másokkal, másik viszont vele nem.

· *Vörös:* Másik kedvencem, ha megissza embered, mellette terem egy ellentétes nemű szim a szomszédságból, lesmárolja őt, és azonnal szerelembe esik vele (100-as napi érték!). Nagyon finom módszer barátszerzésre...

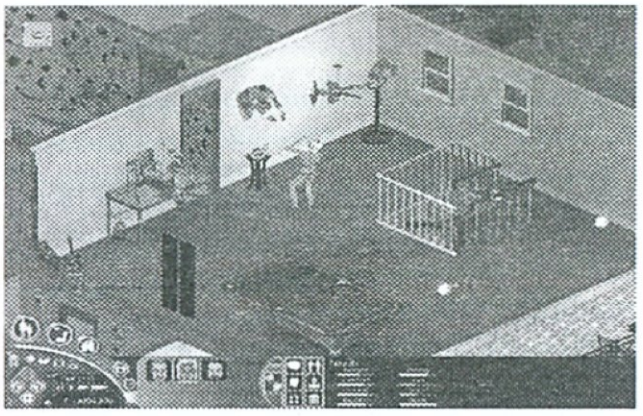
· *Fehér:* Meggyógyítja a betegséget, ha van (pl. tengerimalac-kór). A negatív hatású létyóktól csak úgy tudsz megszabadulni (feltéve, ha nem akarod megitatni azt embereddel), ha eladod az asztalt (ami veszteség), csalással (amiről most ne

essék szó), illetve, ha áthívsz egy ismerőst, és eldugsz előle minden ehetőt, ilyenkor körbenéz a házban, és ami fogyasztható talál, azt bekebelezi...

6b. Aladdin csodalámpája

Az „Antique Lamp" egy szép olajmécses, melyet a gyerekek csak nézegethetnek, ám a felnőttek meg is dörzsölhetik azt („Clean"), napjában egyszer. A benne lakó dzsinn kétféle lehetőséget kínál, majd a választást végrehajtja, ám ennek lehet pozitív vagy negatív következménye is, mivel nem túl szakképzett munkaerő a lelkem. Sajnos a jó-rossz arány 2:3, azaz elég rizikós a lámpa használata.

· *Love – Money (pénz vagy szerelem):* A „szerelem" esetében a jó hatás, hogy egy szomszéd megjelenik, aki rögtön



szerelembe esik a karaktereddel (lesd fent: vörös létyó), a rossz, hogy egy kapcsolatod tönkremegy. A „pénz" esetén pár ezer szimoleon készpénz ütheti markod jó esetben, vagy három vörös, azaz azonnal fizetendő számla. Én a pénz választását ajánlom, főleg a játék elején, később, ha már sok pénzed van, lehet próbálkozni a szerelemmel is.

· *Friends – Family (barátok vagy család):* A „barát" opciót választva megjelenik melletted egy haverod. Jó esetben a kapcsolatotok értéke nő, rossz esetben gyűlöletté változik (negatív érték!). „Család" esetén pozitív hatásnál családtagjaid jobban kedvelnek majd, negatívnál viszont a kapcsolati értékek 20 ponttal csökkennek. Én inkább a „család" lehetőséget ajánlom, a rossz hatása túlélhető.

· *Fire – Water (tűz vagy víz):* A „tűz" pozitív hatása, hogy szimed komfort- és szociális mércéje nő, negatív hatására viszont kitör egy kiadós tűz. A „víz" esetén megjelenik egy szép szökőkút, vagy kisebb csőtörés keletkezik (egy szobányi víztócsa) – én ezért mindenképp ez utóbbi választást javaslom.

· *Work – Leisure (munka vagy szórakozás):* „Munka" választásakor szimed véletlenszerűen kiválasztott három képessége (pl. logika, karizma, fizikum) 1-1 ponttal nő, vagy bizonyos képességek radikálisan csökkennek. A „szórakozás" eredménye jó esetben valamilyen „Fun" értéket növelő tárgy (akár a drága vécé, akár a szerelem-ágy, vagy épp a biliárdasztal, nagyképernyős tévé), mint ajándék, rossz esetben egy ilyen tárgy kigyullad a háztartásodban. Én mégis ezt ajánlom, könnyű eloltani a tüzet, a képességeket visszaszerezni olyan nehéz...

· *Earth – Air (föld vagy levegő):* „Föld" választásakor szobanövényeket kapsz ajándékba, jó esetben élőket, rossz esetben viszont a házban és körülötte lévő összes virág elszárad. A „levegő" választásakor kb. egy tucat rózsaszín flamingó jelenik meg a kertedben, vagy egy kisebb csótányinvázió tör ki. Döntsd el, melyik a jobb számodra...

6c. A kristálygömb

A „Madame Blahbatfry Crystal Ball" nagyszerű eszköz arra, hogy karaktered alapértékét megemeld – bár ugyanígy csökkentheted is. Ha egy felnőtt szim leül elé és belenéz (Gaze), megjelenik egy talányos rigmus, melynek „megfejtésére", azaz teljesítésére 24 órád van. Lássuk ezeket, és a teendőket:

· *A játékosok talányai:* Ha egy ilyen elhangzik, a játék 24 órán keresztül minden órában kiértékeli, mennyivel változott szimed szórakozási (Fun) mutatója. Ha ez az érték átlag 13, a 24 óra leteltével embered Playful értéke egy ponttal nő, ha viszont nem változik, vagy esik, egy ponttal csökken. Ha csak picit sikerül szinten tartanod, se jutalom, se büntetés nem jár érte. A megoldás tehát, hogy ne küld dolgozni az embered, és folyamatosan tartsd maximum közelében ezt a mércét! Nézzük a három rigmust,

hely hiányában mindegyik első sorát fogom csak beidézni, a beazonosításhoz ennyi elég lesz:

"Some spirits are down..."
"The child plays to smile..."
"Sometimes just enjoying yourself is the greatest hurdle to jump."

· *A kedves emberek rigmusai:* Amint elhangzik a versike, a játék összeadja szimed kapcsolati értékeinek pontjait, majd ugyanezt megteszi 24 óra múlva is. Ha a két érték között 10 pontnyi plusz mutatkozik, egy ponttal nő embered Nice alapértéke, ha ugyanaz marad, vagy kevesebb lesz, egy ponttal csökken. Ha pozitív, de tíz alatti a változás, nem történik semmi. Egy barát beszerzése a legjobb, vagy összes ismerősöd körbetelefonálása és beszélgetés velük. A rigmusok:

„There was a young Sim without a friend..."
„Some Sims act mean everyday..."
„Some manners can only be taught..."

· *Aktív rébuszok:* A talány elhangzása utáni 24 órában a játék a Komfort értékében beálló változásokat méri és átlagolja. Ha ez az érték szignifikánsan csökken, akkor szimed Active alapértéke egy ponttal nő – hiszen ez azt jelenti, hogy nem sokat ücsörgött egy helyben, azaz tevékeny volt. Ellenben ha az érték jelentősen nő, az lustaságot jelent, és ez bizony egy pont levonással jár. Ha nem változik az érték, vagy csak picit csökken, semmi behatás nem történik. Elég kemény a feladat, érdemes ilyenkor a konyhából száműzni a székeket, hogy még evés közben se pihenjen embered, és mozgásban tartani őt. Lássuk a kezdősorokat:
„Those who lack will soon become still."
„Two Sims were arguing about action."
„Man who does nothing will become nothing."

· *A nyitott szimek feladványai:* A játék a „jóslat" elhangzása utáni 24. órában kiértékeli, vendégeid összesen hány órát töltöttek házadban. Ha ez az érték 15 vagy több, egy ponttal nő embered Outgoing értéke. Ez a szám bármilyen kombinációval elérhető, azaz lehet egy vendég 15 óráig nálad, vagy 15 látogató 1-1 órát. Lássuk a kezdőmondatokat:

„It is said that when the going gets friendly, the outgoing get friends!"
„The caterpillar asked the butterfly..."
„A witch once said, "A neighbourhood is small and narrow..."

· *A tisztaság feladatai:* Ez elég húzós – a vers elhangzásától számított 24 óra végén a játék megnézi, hogy házadban és birtokodon található-e egyetlen „rendetlenség-forrás" is. Ezek közé mindazok beleszámítanak, melyek általában a „Room" mércét csökkentik, azaz csótányok, szeméthalmok vagy teli szemetesek, „légy zümmögte" kaja, mosatlan edény, piszkos mosdók, vécék, kádak, akváriumok, törött vagy elromlott eszközök, bevetetlen ágyak, tócsák, elszáradt növények. Ha ez az érték 0, embered Neat értéke 1 ponttal nő, ha 1, nem történik változás, ha 2 vagy több, 1 ponttal csökken. Érdemes feljegyezni, mikor telik le az idő, majd ennek lejárta előtt időben körülnézni és intézkedni (kertész, cseléd, szerelő stb.). Íme a kezdősorok:

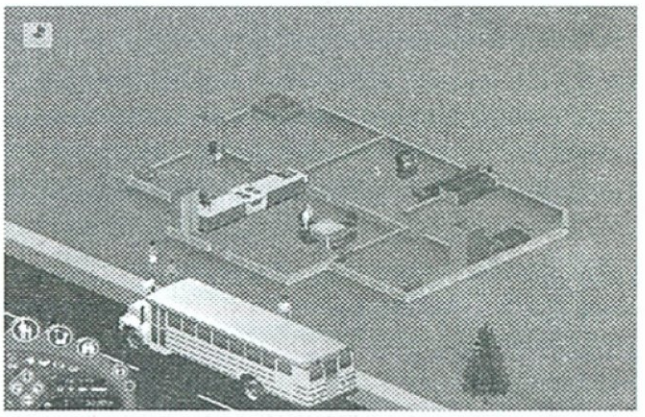
„What is the colour of clean?"
„One day, a house cried out, "Clean me! Clean me!""
„When the dirty things are changed to clean, what does this mean for the cleaner?"

Ezeken kívül van még pár móka. A *„Vibromatic Bed"* elég drága (én általában megvásárolom, „játszatok", majd eladom), ám szerelmeseid kellemes perceket tölthetnek benne: először válaszd ki egyiküket, és a „Vibrate" parancsot, ez 20 dollárba kerül, embered pedig mezetlenül bemászik a takaró alá. Ezután jöhet a másik fél, és a „Play in Bed" parancs. Ez igencsak meglöki a szórakozás-, a kapcsolat- és a szociális mutatókat, és egy a nyolchoz az esély, hogy

ebből a játékból gyermek születik. A *„Horrowitz "Star Track" Backyard Telescope"*-ról már volt szó, növeli a logika képességet, ám ha sokat használod, egy lila fénysugárban felszívódik embered (elrabolják az ufók), majd pár óra elteltével megjelenik, véletlenszerűen összekuszált személyiséggel. A csomag része *Servo*, a csodarobot is (15 ezer szimoleonért), „aki" minden ház körüli munkát elvégez, takarít, főz, reparál, virágot öntöz stb. A *„Voodoo Doll"* egy kis baba, a házban tartózkodó másik szimet lehet vele kicsit molesztálni, ha az áldozat velünk egy szobában van, lekever pár maflást. És van még egy érdekesség, a *„Tragic Clown"*, azaz Tragikus Bohóc. Ha felakasztjuk képét a falra, és a család szomorú (azaz a hangulat átlagértéke -20, vagy az alatti), megjelenik személyesen, és megpróbálja felvidítani az embereket, ám sajnos még nagyobb bajt csinál. Két módszer van elűzésére: +25 fölé emelni a hangulatot, vagy a képét kiakasztani a kandalló fölé és begyújtani – ha lángra kap, a bohóc is „eltűz".

7. Egy jó startstratégia, karrierváltással és gyereknemzéssel

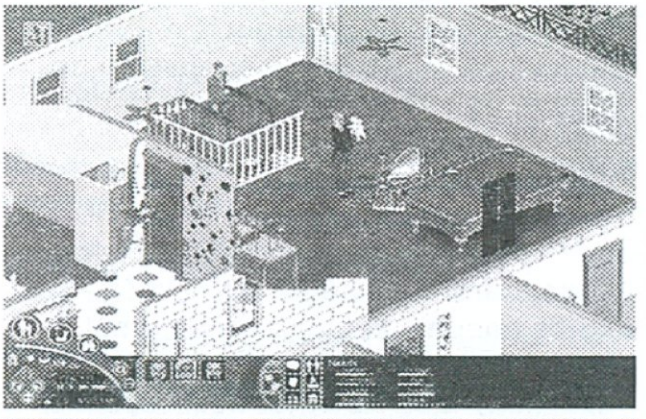
Rengeteg stratégia kering a különböző internetes fórumokon, hasznosak és kevésbé hasznosak egyaránt. Én PyroFalkon kolléga alfastratégiáját ajánlom bevetésre, nekem mindig beválik, kisebb saját módosításokkal. Röviden összefoglalom a lényegét. Első lépésben egy házat kell építeni, egy üres telken. Kell egy 4x6-os konyha (a rövidebbik fele az út felé, három egységre attól), mögé egy 5x5-ös nappali, két ugyanekkora hálószoba, ezekhez egy-egy 4x4-es fürdőszoba. A konyhába az egyik hosszabbik oldalhoz egy hűtő, egy szekrény (counter), rajta robotgép (food processor), gáztűzhely, és újabb két szekrény, az utolsóra egy mosogató. Mindenből természetesen a legolcsóbban kell választani, ezt külön már nem fogom mindig kiemelni. A másik oldalra egyetlen egy egységnyi szögletes asztal a fal mellé, köré három szék, a falra egy riasztó. A nappaliba egy háromszemélyes kanapé, mellé könyvszekrény, az 500$-os tévé, a falra telefon. Az egyik hálóba egy kétszemélyes, a másikba egy egyszemélyes ágy és egy-egy éjjeliszekrény ébresztőórával. A fürdőkbe zuhanyzó, vécé, mosdó. Vé-

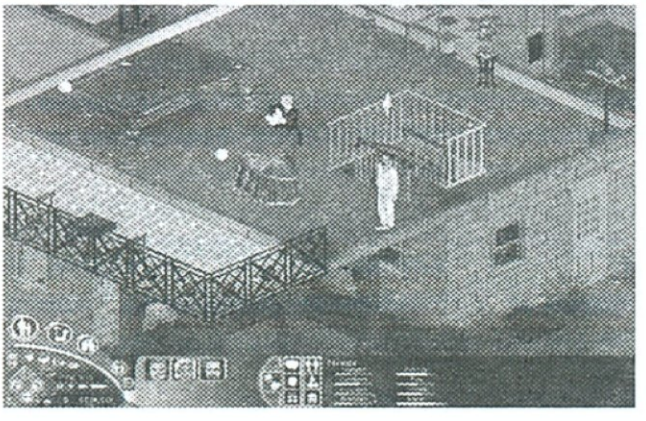


gül egy bejárati ajtó, a konyha-nappali és a nappali-hálók közé üres ajtókeret, a mosdók felé a legolcsóbb tömör ajtó. Ennyi - tehát se padló, se ablakok, se világítás, se tapéta-festés! Ez ugyan lehúzza a Room értéket, de elég kezdőtőkét hagy a családnál. Amint elkezdenek keresni, jöhet egy-egy ablak minden helyiségre, majd a padló, a belső festés, a külső mázolás, később lehet lámpákat venni.

Ezután egy családot kell kreálni. Egy házaspár plusz egy harmadik, valamely fél testvére, vagy akár szüleje, nagyszüleje. A házaspár legyen kiegészítő jegyű, én most, ehhez a leíráshoz egy Bak férjet (Bobby) és egy Vízöntő feleséget (Jackie) választottam, melléjük egy Halak testvért (Barry), majd beköltöztettem őket a csúnya, de olcsó házba – kb. 5-6 ezer szimoleonjuk lesz, ami kezdésnek jó. Mindhármukat rögtön nekiállítottam szakácskodni tanulni, jól fog jönni, és gyorsan összehoztam a házaspárt 100-as szintre (csak barátok alszanak egy ágyban!), de gyereket egyelőre nem szabad vállalni, meg lesz rá később a megfelelő alkalom, első a pénz. Most jön a trükk: a teljes családot katonai pályára kell küldeni! Ez azért jó, mert az első 4 fokozathoz egyáltalán nem kell barát, igen magas a kezdőfizetés, ráadásul hasznos képességeket kell fejleszteni, és ha a család minden tagja ugyanabban a szakmában van, csak egyfajta

eszközt kell megvásárolni ehhez. Újabb trükk következik, picit talán csalásszagú, de van, aki ezt az életben is eljátssza... Szóval: megvettem egy számítógépet, és ráállítottam a konyhaasztalra, majd egyik emberemet nekiállítottam munkát keresni, a másik az újságban tette ugyanezt. Ha a kínálatban szerepel a katonai pálya (Military Carreer), mindhárom emberkével el kell fogadtatni, és egyenesben vagyunk. Ha nem, *el kell adni a gépet*, ugyanis ha ugyanazon a napon adsz el valamit, mint amelyiken megvetted, az eredeti ár jár vissza, ami jelentős megtakarítás. Ezt természetesen addig kell játszani, míg el nem kezd dolgozni a csapat. Ezután lehet munkálkodni. Az első előléptetéshez kell egy edzőpad, erre érdemes beruházni. Barry komát a negyedik előléptetés után leszereltettem, el kell kezdenie a családért dolgozni, első teendő beszerezni egy barátot. Remélhetőleg eddigre a szomszédok némelyike már becsöngetett, ha nem, érdemes egy napot beiktatni az ismerkedésre az Óvárosban vagy a Belvárosban. Ezután jöhet az első koma felszedése. Ezután – a Deluxe verzió boldog tulajaként - áldoztam egy törpefaragó asztalra, és párhuzamosan képeztem Barry szakácstudományát és faragtam a gnómokat.
A dolgozók is profitáltak ebből, hiszen az előléptetéshez szükséges mechanikus képzettség itt is fejleszthető. És persze rendületlenül gyűjtöttem a barátokat. Természetesen a katonai pálya csak ugródeszka. Azt mindenki maga dönti el, mikor lép ki a seregből, és milyen szakmát választ élethivatásnak. Én legutóbb a 7. szintnél tettem ezt meg, hogy megkezdjem Jackie profi atléta karrierjét, és Bobby kollégából őrült tudóst faragjak (Scientist, ami azért jó, mert csak 4 órát kell melózni és 1000 dollár a fizetés). Érdemes az anyagi célegyenesbe érve bevállalni egy-két **gyereket** is. Pár szót erről: csemetét lehet adoptálni, ezt bizonyos időközönként telefonhívás formájában ajánlja fel a program, ha elég erős a két szim kapcsolata - azonos nemű párok esetén ez az egyetlen lehetőség. Heteroszexuális kapcsolatban én jobban szeretem a hagyományos módszert, itt szintén erős kapcsolatnál pár romantikus csók, esetleg játék a vibrátoros ágyban, és megjelenik a kérdés: „Should we have a baby?". Ha azt mondod, „Yes", máris megjelenik a bölcső, és a gyerek nemének bejelentésével (girl – lány, boy – fiú) egy kérdés, mi legyen a neve. Három napig kell gondozni a kicsikét, ami teljes odafigyelést igényel, különben „kijönnek a tanácstól" és elviszik az árvát. A baba bömböl, ilyenkor lehet etetni (Feed), játszani vele (Play), illetve énekelni neki (Sing). Általában mindig etetéssel érdemes kezdeni, utána valami interakcióval lekötni a figyelmét. Egy inas (a Superstar nagy találmánya) igen jó szolgálatot tesz ilyenkor, ha nincs túl sok pénzed, akár csak erre a három napra érdemes felvenni, 1500$-t megér a dolog (persze éjszaka továbbra is neked kell gondoskodnod a gyerekről – ne rakd a bölcsőt a hálószobába...). A kritikus időszak után a csecsemőből „igazi" gyerek válik, immár a család teljes jogú tagjaként. Személyiségét a két szülő determinálja, vagy valamelyik szülő alapértékét kapja meg, vagy a kettő átlagát, azaz ha apuka Neat értéke 4, anyukáé 2, a srác ezen értéke 4, 2, vagy 3 lehet (a 4+2=6





átlaga). A Playful értékéhez pluszban még 5 pont járul, de ez persze nem lépheti át a 10-et, azaz 3 és 9 szülői esetben ez 3, 9, vagy 10 lesz (a 3 és 9 átlaga 6, ehhez jön +5, ami 11, de 10 a maximum). Ennek következtében viszont a gyerekek több mint 25 alapérték-ponttal születnek. Az én kis Jessica lányom Bika lett, maximális játékossággal (Playful apunál 6, anyunál 7 volt), ami nem rossz, csak szórakoztatni kell erősen. A gyerekek után adó-visszatérítés jár, egy srác kb. 5%-ot farag le a számlákból – mivel egy héten két számla jön, ez heti 10%, két gyereknél heti 3000$ esetén 600, ami elég magas összeg. Az ő „Job" lapjukon a minősítést lehet leolvasni, ez minden iskolában töltött nap után nő, ha kimarad a srác, csökken, de otthoni tanulással (könyv vagy komputer, és „study") erősíthető ez. Az A+ minősítés után a Nagyszülők Közössége 100$ jutalmat ad, viszont ha a gyerek nagyon rossz tanuló (azaz rendszeresen kimarad a suliból), katonai internátusba viszi a nemzet, és 1000$ egyszeri kollégiumi díjat kell becsöngetni utána – és soha többé nem látod viszont. Amúgy az adókedvezmény mellett is sok haszna van egy csemetének, például az általuk festett képek jó áron adhatók el (100$ felett), sőt, nem árt valami hangszeres képzés sem, mert egy partit amúgy is feldobnak a kis drágák, de ha még zenei produkciót is bemutatnak, elolvad a társaság és gyűlnek az értékes pontok. Mindezek után majd Jackie a sport világából - ahogy arra már volt példa az életben - a világot jelentő deszkákra lép, addigra persze már jó sok híresség lesz a család baráti körében, és könnyű lesz meghódítania Hollywoodot.

II. THE SIMS - SUPERSTAR

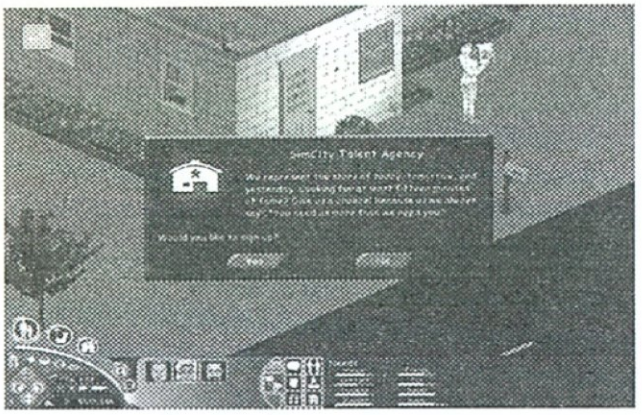
A Superstar minden eddigi kiegészítőnél összetettebb, és épp ezért gondos előkészítést igényel. Vegyük sorra, mi kell ahhoz, hogy elindulhass a világhírnév felé vezető úton:

1. Pénz, azaz biztos anyagi háttér. Az első időkben 50-100$ körüli összegeket fogsz hazavinni, ám ez mellett komoly kiadásaid lesznek, ahogy azt később látni fogod, úgyhogy egy kis „bankbetét" szükséges a gondtalan játékhoz.

2. Családi háttér. Ebben a játékban akár nehézségi fokozatokról is beszélhetünk, és a „hard" mód mindenképp az, ha egyedül vágsz neki a sztárrá válásnak. Gyakorlatilag a teljes napodat ki fogja tölteni az ezzel való foglalatosság, amikor pedig holtfáradtan hazatérsz, rögtön beesel az ágyba. Az ébredés, WC, fürdés, újságolvasás, étkezés után megint nyomás a stúdióba; hajszás élet, így vagy egy asszonyra van szükséged, aki gondozza a házat, és kisegít, vagy mindenféle személyzetre – ez pedig megint csak pénz. Az új csomag része egy angol inas is, aki mindent elintéz és megszervez a ház körül, ám ő napi 500$-ba kerül, így igencsak meggondolandó az alkalmazása. Róla később még részletesen lesz szó.

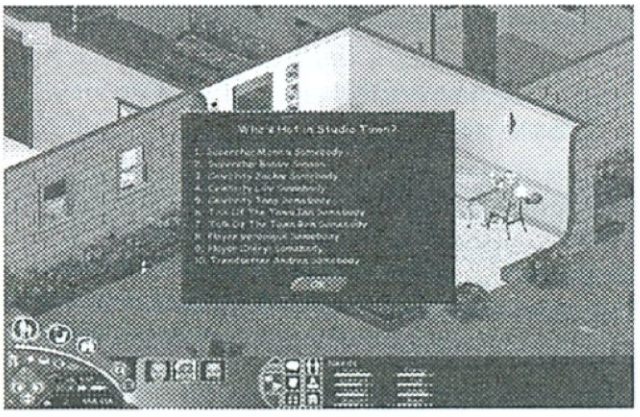
3. Háromféle képességet kell idejekorán feltornáznod – később nem nagyon lesz erre idő. A karizmát és a kreativitást *maximumra*, a fizikumot pedig legalább 6-os szintre kell emelned. Előbbihez legjobb a papagáj (Unleashed), illetve ennek híján egy tükör, a kreativitáshoz valami zeneszerszám, illetve anyagi megfontolásból festőállvány, utóbbihoz pedig egy edzőpad, illetve jó sok úszkálás a medencében. Míg nem érted el ezeket a szinteket, bele se kezdj az egészbe!

Rendben, vegyük úgy, hogy minden fenti feltétel adott. Ha még van valami állásod, azt fel kell adnod – ehhez ugye elég, ha nem mész be dolgozni két napig. (Az ne zavarjon, ha valamelyik kiegészí-tő birtokában épp színész, zenész vagy divatszakmabeli vagy – ezek itt más értelmet nyernek, vagyis bizony fel kell adnod őket, és kezdeni mindent elölről!) Ha kirúgtak, lapozd fel az új sajtótermékeket, a *bulvárlapot* (tabloid), mely a sztársággal kapcsolatos híreket, információkat és pletykákat tartalmazza. A szokásos dolgok (vidd be, olvasd, dobd el)



mellett két újdonságot találsz: Find Agent és Who's Hot. Válaszd az előbbit, majd nyomd meg a YES gombot – gratulálok, sikerrel vetted az első lépcsőfokot: már van ügynököd! Név szerint Lana, ő fog számodra munkát találni, menedzseli sztárságodat, szóval jó barát. Ha most kiválasztod karaktered lapján a munkaikont (Job), láthatod, hogy az megváltozott. Felül egy nagy „Fame", azaz hírnév felirat virít, alatta sorban: öt üres csillag, egy „Nobody", és egy háromcsillagos smiley, mellette 0.0 kiírással. Mik ezek?

A csillagok a sztárságod mércéi. Mint láthatod, öt fokozat van, ám ezeket félcsillagonként éred el, azaz a siker csúcsára 10 lépcsőfok vezet. Lássuk sorban őket – megpróbáltam egy egyszerű magyar kifejezést találni hozzájuk, nem volt egyszerű...



0 – Nobody (Senki)
1/2 - Stepping Stone (Lépcsőfok)
1 – Insider (Bennfentes)
1.5 - Name Dropper (Nevecske)
2 - Studio Fly (Kismenő)
2.5 - Sell Out (Sztárocska
3 - Trendsetter (Divatcsináló)
3.5 - Player (Sztár)
4 - Talk of the Town (Nagymenő)
4.5 – Celebrity (Híresség)
5 – Superstar (Szupersztár)

A smiley odalent a *sztárerő,* a „starpower" mérője. Ennek szerepéről hamarosan szólok. Most pedig elő egy papírlapot, és bökj a Who's Hot, azaz a „Ki a menő?" pontra. Egy tízes listát látsz – ők azok, akik jelenleg a sztárvilág élbolyát alkotják. Ne restelld, írd fel szépen sorban, elég csak a keresztneveket, ill. a sztárbesorolást (puskázz fentről!), a családnév mindenkinél ugyanaz.

Ha ez is megvan, jöjjön az első lecke: hangulat! Mielőtt elindulsz Stúdióvárosba, aludd ki magad, hogy energiád a maximumon legyen, és összes értékeid minél magasabban, hangulatod legalább 4-es fokozaton. Pihenni, szórakozni, enni-inni ott is fogsz tudni, bár elég borsos áron, és persze barátkozni is. Egyébként érdemes a játék elindítása előtt Stúdióvárosba ellátogatni, és lerakni mindenhová egy-egy kávéelárusító kocsit, mert energiát csak innen nyerhetsz, és szükség is lesz rá! Már most mondom, hogy minimum 3-as hangulattal állj neki bárminemű „csillagnövelésnek", különben kétséges lesz a siker. Oké, jól vagy, friss, kipihent, zsebedben a fenti lista, és készen állsz, hogy megtedd az első lépést a siker felé. Irány a telefon, 'Call Cab' – 'Visit Studiotown'. A fuvar ára normál esetben, azaz turistaként 50$, ám ha már van ügynököd, ingyenes. Innentől kezdve tekints úgy minderre, mint új munkádra – egy nap csak egyszer mehetsz Stúdióvárosba, és ha két napot kihagysz zsinórban, az utcán találod magad. Sőt, egy nap is végzetes lehet – de erről kicsit később. Most előállt a kocsi, irány a hírnév!

Stúdióváros – mit, hol, hogyan

Mielőtt azonban belevágnánk, nézzük mit is kínál új szomszédságunk – vagyis most már munkahelyünk. Lássuk a nyolc egységet, részletesen, kiemeltem, amelyek az előlépéshez, illetve pénzkereséshez szükségesek.

81 Sunrise Boulevard - KWLW Studios

· TV-stúdió

Üzlet (poszterek), 1 büféasztal és étkező, 2 nyilvános vécé, 1 mosdó csak sztároknak

82 Sunrise Boulevard - Fairchild Film Studios

· Szabad színpad (Open Mic)
· TV-stúdió
· Filmstúdió

1 lakókocsi, 1 büféasztal és külső étkező, 3 nyilvános vécé, 2 gőzfürdő, 4 gyógyfürdő, 1 jakuzzi, 1 oxigén-oszlop, 1 sakktábla, 1 tusoló, 1 TV nyilvános teremben, 2 nagy külső pihenőhely, úszómedence

83 Sunrise Boulevard - Meeker Studios

· Szabad színpad (Open Mic)
· Filmstúdió

1 lakókocsi, 1 skydive-fülke, 1 komputer, 1 büféasztal és egy nagy külső étkező, 4 ideiglenes vécé

84 Studio Town Drive- Midlock Multiplex

· Karaoke-bár
· 2 lemezstúdió

2 sushi-bár és egy kicsi étkező, 1 kosárlabda-pálya, 2 különálló nyilvános mosdó 3-3 fülkével, 2 gőzfürdő, 1 sakkasztal, 1 lakókocsi

85 Studio Town Drive - Studio Town Center

· Karaoke-bár
· Szabad színpad (Open Mic)

TV nagy teremmel, szintenként 1-1 édességstand, 1 sushi-bár közepes nagyságú étkezővel, 1 büféasztal közepes nagyságú étkezővel, üzletek – 2 ruházat egység és 4 poszter-állvány, úszómedence, 3 nyilvános vécé, 1 oxigén-oszlop, 1 flipper, 2 gőzfürdő, 2 gyógyfürdő, 1 jakuzzi, 1 masszázsasztal, 2 masszázsszék

86 Studio Town Drive - Buckingham Galleries

· Fotóműterem
· Kifutó

1 sushi-bár nagy külső étkezővel, 2 nyilvános vécé, 1 komputer, üzlet – 2 ruházat egység

87 Studio Town Drive - Music for the Eyes Inc.

· 2 videoklipp-stúdió

2 büféasztal kis étkezővel, 3 nyilvános vécé, 2 masszázsszék, 1 komputer lent, 5 az emeleten

88 Studio Town Drive - Cameron's Lounge

· Karaoke-bár
· Szabad színpad (Open Mic)

1 rákstand, 3 nyilvános vécé, 8 videojáték, 2 biliárdasztal, 2 darttábla, 2 flipper, 1 TV

89 Studio Town Drive - The Gast District

· Fotóműterem
· Kifutó

1 sushi-bár, 1 édességstand, 3 nyilvános vécé, 1 búvártank, 1 jakuzzi, 2 gyógyfürdő, 2 gőzfürdő, üzletek – 1 „trendi" butik, 1 hagyományos

És egy kis összefoglaló a lehetőségekről:
Karaoke-bár: 84, 85, 88
Szabad színpad: 82, 83, 85, 88
Fotóműterem: 86, 89
Lemezstúdió: 84
TV-stúdió: 81, 82
Kifutó: 86, 89
Videoklipp-stúdió: 87
Filmstúdió: 82, 83

Nézzük át azt is, milyen szükségletet hogyan tudsz kielégíteni. Fel kell ugyanis arra készülnöd, hogy egész napodat itt töltöd, mivel néha zsinórban 3-4 lemezfelvétel vagy fotózás vár rád, így alapvető fontosságú, hogy mindig magasan legyenek az értékeid.

Éhség (Hunger): A legjobb a büféasztal. Egyik végében saláta, középen főétel, hátul desszert van elhelyezve, legtáplálóbb persze a főfogás. Érdemes akkor enni, amikor mások is vannak a közelben, hiszen ilyenkor a szociális mutatód is

emelkedik. A gyorsétkezdék, mint a sushi-bár, az édesség- vagy rákstand csak kis mértékben csökkentik éhségedet.

Komfort: Ez fog legjobban lemenni, ha produkálod magad, főleg a kifutón, de egy filmforgatás se semmi. Legjobb a „fürdőszakasz" az emelésére: jakuzzi, gőz- és gyógyfürdő, tusoló, masszázs-asztal, de egy kényelmes szék (főleg a relaxációs fajta) is segíthet kényelmesebben érezni magadat.

Higiénia: Bármilyen meglepő is, a normál zuhanyzó vagy kád a legjobb a teljes és gyors tisztálkodásra, úgyhogy érdemes egyet-kettőt elhelyezni a stúdiókban.
A gőzfürdő vagy a jakuzzi lassú, és nem teljes hatású, az iszapfürdő ráadásul még a „budimérőt" is emeli...

Szükség (Bladder): Természetesen a vécé a megoldás, érd el időben! A sztárlakókocsikban is találsz mosdót, de ezeket csak 2 csillag fölött használhatod.

Szórakozás (Fun): Ennek növelésére rengeteg lehetőség van – a legjobb a már ismert módokon (darts, biliárd, sakk, flipper stb.) egy új móka, az oxigén-oszlop, ahol friss hegyi levegőt szippanthatsz, ráadásul három másik kollégával együtt, ezért ez a szociális mutatódat is emeli, ami külön öröm. A búvárkodás az akváriumban vagy a „súlytalanság" 100$-ba kerül, ami elég húzós, ráadásul picit ki is fáraszt. A fent említett lakókocsiba is behívhatsz valakit mókázni, de csak ha az illetővel igen jó a kapcsolatod.

Szociális mutató: Beszélgess, beszélgess, beszélgess (de ne NPC-vel). Legjobb összekötni a kellemest a hasznossal – azaz kajálni, amikor más is van az asztalnál, beülni egy fürdőbe, valaki mellé, vagy az oxigén-oszlophoz, csatlakozni egy biliárdpartihoz stb. Később a haverkodás úgyis kötelező lesz...
Energia: Ez a legnehezebb. Egy 100%-os energia normál esetben 12 óra alatt fogy el, a különféle produkciók ezt persze gyorsítják. Elhelyezhetsz minden stúdióban egy-egy eszpresszó-standot, ez picit növeli az értéket, de nem sokkal – előbb-utóbb haza kell menned, és ágyba zuhanni.

Stúdióváros „lakói" – veszedelmes viszonyok
Újabb fontos tudnivaló, mielőtt beengednélek a városba. Háromféle karakter népesíti be az utcákat: sztárok, azaz szegről-végről kollégák, rajongók és NPC-k. Utóbbiak közé tarozik ügynököd, Lana, a hírességek - Marilyn Monroe, Avril Lavigne, Christina Aguilera -, a rendezők-fotósok-stúdiósok, és a kiszolgálók-eladók. Hogy az élet egyszerűbb legyen, minden sztár családneve Somebody, azaz Valaki, a rajongóké pedig Anybody, azaz Akárki.

A dolog ott kezd bonyolódni, hogy létezik egy természetes hierarchia, amit figyelembe kell venned, ha nem akarod blamálni magad – ez később, 2 csillag felett nagyon sokba kerülhet! Lássunk egy gyorstalpalót.
A legfontosabbak az *ötcsillagos* szupersztárok, őket könnyű felismerni, hiszen a fejük felett sárga csillag forog, és **rózsaszín** limuzinnal érkeznek. 2,5 csillag alatt integetéssel üdvözöld őket, az felett viszont smúzzal (Star Kiss). A köztetek lévő kapcsolatot erősítheted, ha autogramot kérsz tőle, megpróbálkozhatsz egy öleléssel, és megemlíthetsz neki egy filmet, amiben láttad őt („Complimenting Star Quality").

A többieket nehezebb kiválogatni. Itt jön be az említett cetli, azaz a bulvársajtóból kimásolt toplista. Amint megérkezel, PAUSE, és a kurzort a figurák feje fölé mozgatva azonosítsd be őket! Így hamar kiválogathatod, ki kolléga, ki rajongó, és kivel hogy kell viselkedned, az alábbiak szerint.

A *2-6 helyen állók (1-3 csillag)* **fehér** limuzinnal közlekednek. Ők picit keserűbbek, hogy még nem sztárok, tőlük elégedj meg egy autogramkéréssel. Az ölelés kétesélyes dolog, kockázatos. Még

véletlenül se hozd fel a fenti témát, azaz hogy láttad valami filmben őket, mert azt hiszik, összekevered őket egy sztárral, és megharagszanak. Üdvözlés, mint fent, azaz integetés 2,5 csillag alatt, e felett smúz.

A *7-10 helyezettek (4-0 csillag)* a hozzád hasonló feltörekvő emberkék. **Fekete** limó hozza-viszi őket, bátran rázz kezet velük. Könnyen szóba elegyedhetsz, ha az üzletről (Biz) vagy magadról (Yourself) kezdesz beszélni. Természetesen itt már tilos filmet emlegetni, ám ha olyan valakivel futsz össze, aki benne volt a bulvárlapban, és így – a listád alapján - felismered (Ask – „Are You in Tabloid?"), az igen nagyot dob a kapcsolatotokon.

Akik nincsenek fent a tízes listán, azokkal még könnyebb kialakítani a kapcsolatot, és ne feledd, lehet hogy egy napon belőlük is sztár lesz! Újabb fontos tudnivaló: a „Ki a menő lista" napról napra változik! Majd meg fogod látni, milyen könnyű lebukni a csúcsról... Épp ezért, ébredés utáni reggeli teendőid közé iktasd be a TOP10 megtekintését és aktualizáld a listádat is, elég ha kijavítod a „csillagszámokat", persze lehet, hogy újabb nevek is felbukkannak majd, illetve régiek tűnnek el a süllyesztőben. A végére lesz egy helyes táblázatod, baloldalon nevekkel, jobb oldalon sztárértékekkel. Hidd el, nem haszontalan a dolog!

Még nem esett szó a rajongókról. Őket minden esetben csak integetéssel üdvözöld, velük szintén beszélhetsz üzletről vagy magadról, magasabb 2,5-3 csillagos szinten lehet autogramokat osztogatni, illetve ismert nevekkel dobálózni (Name Drop). És ez se opcionális. Előresietve picit, elárulok most valamit, illetve valakit, aki sokak életét megkeseríti: ő a megszállott rajongó. Róla később még lesz szó, 2,5 csillagnál jelenik meg, és igen kellemetlen fickó. De nem muszáj, hogy így legyen. Íme a titok: ha a rajongóiddal tartott kapcsolatok összértéke eléri vagy túllépi a 126-ot, a figura nem bukkan fel, illetve eltűnik - ha ez a szám 126 alá csökken, őkelme ismét megjelenik. Sajnos ehhez a fejlesztők nem adtak semmiféle segítséget (pl. statisztikai lap), így egyetlen lehetőséged, hogy rákattintasz a kapcsolataidra, és összeadod az összes Anybody alatt lévő pontszámot. Ez elég munkás, így egy dolgot javaslok: szerezz be három rajongó-barátot! Ez ugye összesen kb. 150-160 körüli értéket jelent, és ha valamelyik le is csökken, bőven tartani tudod a 126-ös küszöbértéket – és elég egy-egy telefonhívás nekik, hogy fenntartsd a komaságot, hiszen mindenki, akivel megismerkedsz, bekerül a telefonkönyvedbe, külön a Somebody-k és külön az Anybody-k. És még egy apróság: Stúdióvárosban találsz butikokat, ahol „High Fashion" ruhát vásárolhatsz. Megéri – egy ilyen pöpec gúnyában mutatkozva a rajongók előtt jó hatással lesz imázsodra!

Most azonban már ismered az alapokat, induljunk Stúdióváros meghódításának!

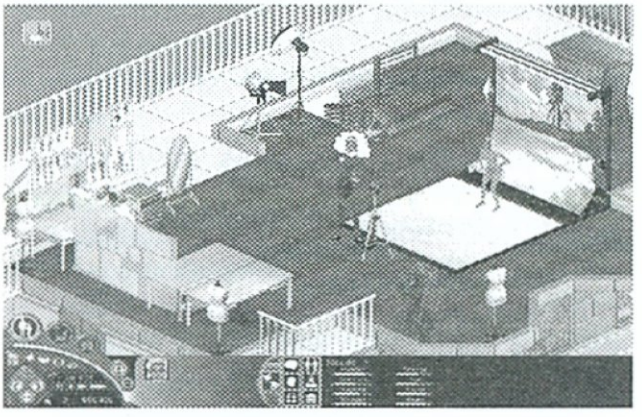
1/2 csillag – az első lépcsőfok

Az első fél csillaghoz úgy juthatsz, ha karaoke-bárban lépsz fel, vagy szabad színpadon (Open Mic). Én ehhez vagy Stúdióváros központját (85), vagy a 88-as szám alatti „Cameron's Lounge"-t ajánlom. Utóbbiban sok szórakozási lehetőség van, előbbiben viszont mindenféle igényedre megoldást találsz, és ismerkedhetsz is. Egyet már most tisztázunk: *míg szupersztár nem leszel, nem tudsz specializálódni,* azaz nem lehetsz csak színész, zenész vagy divatszaki, mindhárom területen ki kell próbálnod magad, öt csillaggal a tarsolyodban aztán azt teszel, amit akarsz – persze manapság láthatod, hogy színészek lemezt készítenek, fellépnek divatbemutatón, modellek, énekesek játszanak filmekben, tehát nem olyan homogén ez a sztárvilág, ez a játék pont erről szól.
Amint megérkezel, ügynököd, Lana üdvözöl, és rögtön tanácsokkal is lát el, ha kívánod. Minden tevékenységed innentől kezdve árgus szemekkel lesz figyelve – hírnévpontokat gyűjtesz, ennek értékét sajnos sehol nem láthatod, ezek azok az

apró morzsák, amelyekből a fél csillagok összeállnak, ezt mindjárt ki is próbálhatod: üdvözölj mindenkit, aki szembejön (wave, azaz integetéssel), és keresd meg a paparazzit, aki nagy fényképezőgéppel rohangál. Ha felkelted a figyelmét, pózolhatsz neki, vagy produkálhatod magad, ha minden értéked maximumon van, lehet, hogy azonnal hozzájutsz az első fél csillagodhoz!
Ha nem, semmi gáz: jöhet az éneklés egy karaoke-bárban, vagy egy kis színészkedés a nyílt színpadon. Sikerre csak akkor számíthatsz, ha van közönséged, és a kreativitásod és karizmád elég magas – de a tiéd most ugye, maximumon van... Várd meg, amíg legalább 5-6 ember lesz a környéken, aztán színpadra. Két kis trükköt vethetsz be: pár másodperc produkció után klikkelj emberedre, és válaszd ismét az „Entertain" opciót, ez picit kitolja a műsoridőt, és nagyobb hallgatóságod lesz, valamint ha olyan emberek vannak a környéken, akiket már üdvözöltél korábban, rájuk klikkelve kiválaszthatod a „Listen" funkciót, hogy odafigyeljenek rád.
Amint vége a műsornak, a fejed felett megjelenik egy kis csillag, egy zöld plusz-, vagy egy vörös mínuszjellel. Előbbi azt jelenti, hogy hírnévpontokhoz jutottál – utóbbi azt, hogy veszítettél belőlük (ha volt miből – rossz esetben ez státuszvesztéshez is vezethet, szerencsére csak 2 csillag felett). Ha két zöld keresztet látsz, ez extra pontokat – és extra pénzt jelent. Ha elég pontot kapartál össze, megkapod „kinevezésed". Apropó pénz: az előadásért nézőként durván 10$ a bevétel, ezért is megéri megvárni a nagyobb tömeget! És ahogy már fent írtam, minimum 3-as morállal állj színpadra, különben nem sok babér terem számodra. Ha megvan a csillag, morálodtól függően akár megpróbálkozhatsz rögtön feljebb tornázni, pénzt gyűjteni további produkciókkal, vagy ismerkedni – ha pedig fáradt vagy, irány haza, vár az ágy!

Még a kutyákat is jobban becsülik. Ám temesd munkába keserűséged és frusztráltságod, és egy napon... TE leszel a csúcson.

1 csillag – belül a körön
A következő felest összeszedheted morzsánként, azaz tovább produkálva magad az előbbi módon, vagy fejest ugorva az életbe – reklámfotókat készítve a nagyérdeműnek. A 86-os és 89-es épületben találsz stúdiót, előbbiben az emeleten. Klikk a vászonra, és ott „Model...", majd „Prints Ad". Ne reméld, hogy egyetlen sorozattól máris tiéd a világ – legalább 4 menetre lesz szükség, mindegyikért kb. 60$ a fizetség. Legyen a Body jó



magasan, és persze a morál minimum 3, de minél magasabb, annál több hírnévpontot kapsz. Nem kell egy menetben a csúcsra törni, ha fáradt vagy, inkább menj haza, és pihenj, aztán másnap folytatod. Közben építgesd a kapcsolataidat is, ismerkedj meg minél több emberrel!

Felejtsd el, amit eddig hittél. Ez nem varázslat... nem káprázat... EZ EGY RENDSZER, és jobb, ha elkezdesz keményen hajtani, ha nagy pénzeket akarsz látni, és a nevedet neonbetűkkel kiírva. Légy kreatív... vagy eltűnsz a süllyesztőben!

1.5 csillag – név, nevecske, mely egyre többször bukkan fel...
Bennfentesként immáron megadatik a lehetőség számodra, hogy reklámdalocskákat énekelj fel. A 84. szám alatti Midlock Multiplex két stúdiója áll rendelkezésedre ehhez. Klikk valamelyiken, „Record..." és „Jingle". Még egyszer: minimum 3-as hangulat, és igen magas kre-

ativitás, karizma kötelező! Legalább 5 dalt kell lenyomnod ahhoz, hogy elég hírnévpontot gyűjts, egy-egy alatt az energia, a komfort és a szórakozás mutatói is alaposan lemennek, de kapsz kb. 70$-t (lehet, hogy kevesebbet). Ha nem sikerül a Stúdióvárosban felnyomni háromra a hangulatod a negyedik vagy ötödik felvételre, inkább menj ismét haza, és pihenj rá!

Képben vagy... hogy megértsd, ez egy KEMÉNY meló! Erősítsd a tested, a karizmád, a kreativitásod olyan elánnal, ahogy a kezeket szorongatod Stúdióvárosban. Senki sem mondta, hogy könnyű lesz.

2 csillag – a kismenő, nagy reményekkel

Neved itt is, ott is felbukkan. Megpróbálkozhatsz komolyabb dologgal – reklámfilmben szerepelhetsz! Tyű meg ejha... Ehhez ismét csak magas karizma, kreativitás és fizikum szükségeltetik, és kicsattanó jókedv, mely átsugárzik a képernyőn. A TV-stúdiót könnyen megismered, egy kórházi ágyon heverő teljesen begipszelt figura „díszíti". A 81. és 82. épületben találsz ilyet, én utóbbit javaslom, a Fairchild Filmstúdiókat. Lépj a díszletbe, klikk és „Act...", majd „Commercial". Egy-egy felvétel a komfortot, energiát és szórakozást apasztja, kb. 90$-t hoz a konyhára, és úgy 4 film elkészítésére lesz szükséged a továbblépéshez. Ismét nem kell egy harapásra megenni mindent, ha lefáradtál, pihizz, ismerkedj, építsd a kapcsolatokat, aztán menj haza, aludd ki magad, és maximum értékekkel, vidáman folytasd a munkát, ahol abbahagytad. Ha elnyerted a 2. csillagot, jó úton haladsz a csúcs felé!

Az emberek suttognak. Rajongói levelezésed nő! Oké, B-listás vagy, de az emberek megismernek az utcán, és OLYAN JÓ a neved a bulvársajtóban látni! Lehet, hogy új utakat kellene keresned, hogy híres légy. Persze nagydolog, ha felfedeznek, de ki bírod várni?

2.5 csillag – sztárocska, aki már bevételt termel

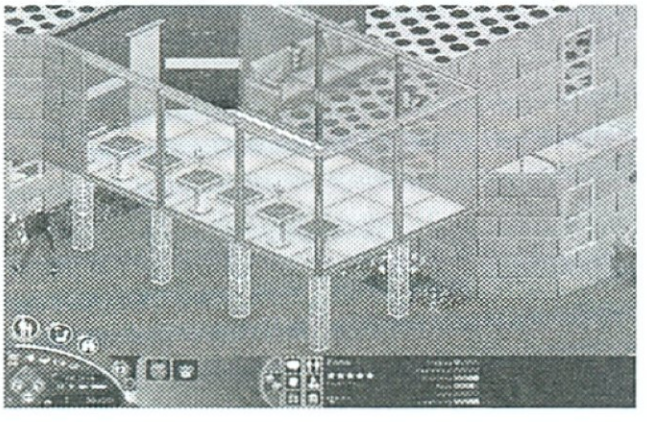
Ha most rápillantasz a „Job" lapodra, láthatod, hogy alul, a kis smiley és a mellette lévő érték mellett megjelent egy (Need 2) felirat. Ez annyit jelent: a továbblépéshez kell 2 starpower, magyarul sztárerő is - talán magyarosabb és jobban kifejezi a lényeget a hátszél kifejezés... ugyanis pont erről van szó. Sztárbarátokat kell gyűjtened, 2 csillag értékben! Azaz össze kell bratyiznod vagy egy fél- és egy másfél csillagos kollégával, vagy egyetlen kétcsillagossal - de akár 4 feles is belefér, mindegy. (Ha már korábban szert tettél sztárbarátra, és ennek értéke kettő, vagy nagyobb, természetesen a (Need 2) felirat nem jelenik meg, és ha begyűjtötted a kellő pontszámot, szintén eltűnik). Persze ha több, nem baj, sőt! Itt jön be a már sokszor emlegetett listánk, ami mostanra tetemes táblázattá nőtt. Bármilyen álságos is, de erről szól a sztárvilág: érdekből kell barátkoznod! Megteheted ezt Stúdióvárosban is, de persze otthon még könnyebb - vedd elő a (friss!) listát, keress ki belőle egy megfelelő (most minimum kétcsillagos) komát (Somebody), invitáld át magadhoz (Invite Over), aztán adj neki! (Sajnos itt nem működik a családi közösség, azaz hiába barátja az adott sztár valamely családtagunknak, nem számít bele a pontozásba!). Rutinosak egy menetben be tudnak szerezni egy barátot, trükk itt is van: ha a fickót este 10 körül hívtad át, és hajnali egy körül elköszön, te viszont bírod még energiával, lerohanhatsz Stúdióvárosba, például a központba (85. sz.), jó esélyed van rá, hogy itt megleled iménti vendéged, és tovább puhíthatod! (Nekem legalábbis sokszor bejött ez.) Ha nem, produkáld kicsit magad; lehet „alantas" műsort is csinálni, azaz karaoke, reklámfotó, reklámdal, a lényeg, hogy ne apadjanak a hírnévpontjaid, mert innentől kezdve, ha nem tekered a mókuskereket, a homokszemként pergő pontok akár félcsillag-vesztéshez is vezethetnek!

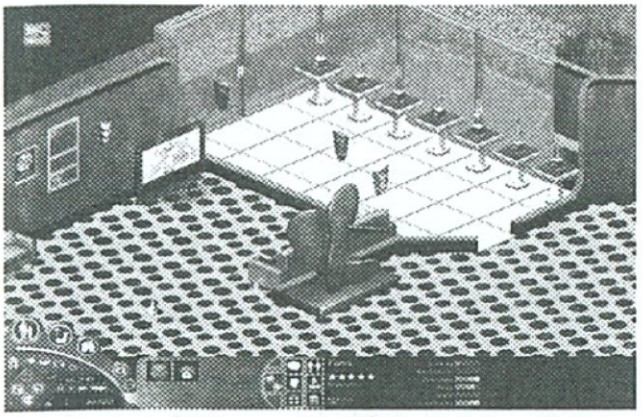
Ha megvan a stabil 2 sztárerő, jöhet a produkció. Ismét fotózás következik, (86. vagy 89. stúdió), ám ezúttal modellkedés: választhatsz fürdőruhás (swimwear) vagy téli göncös (winterwear) fellépés között, hogy melyiket, nem lényeges, rád van bízva. Ám ezúttal – és ettől kezdve – már egy minijáték is nehezíti boldogulásod. Miután a díszletbe pattantál, és a fotós elmagyarázta ékes szimgol nyelven kívánságát, megjelenik háromszor egymás után egy üzenetablak, három gombbal: Energetic, Seductive, Artistic. Hogy mi ez?

Három sorozatot kell készítenetek.
A fényképésznek van egy elgondolása ennek kivitelezéséről (pl.: legyen az első sportos, a második energikus, a harmadik csábos), neked ezt kell eltalálnod, erre három próbálkozásod van. Ha csak egy találatod jó, veszítesz egy adag hírnévpontot, ha kettő, kevesebbet. Ha nem akarsz nagyot bukni, itt még egyszerű a dolgod: klikkelj egymás után háromszor az első gombra (Energetic)! A munka elkezdődik, innentől kezdve figyeld a művészurat vagy –hölgyet. A feje feletti gondolatbuborékban megjelenik, mit gondol a látottakról. Ha a fejedet látod pirossal áthúzva, nem tetszik a dolog, vagyis nem erre gondolt, ha nincs áthúzva kobakod, eltaláltad kívánságát. (Ha üres a buborék, az bug, kattints a jobb egérgombbal, vagy fordíts egyet a nézőponton!) Érdemes ezt is egy kis táblázatban vezetni. Tételezzük fel, hogy a következőt látod: vörös X, nincs X, vörös X. Ez azt jelenti, hogy a középsőt eltaláltad. Most válassz a fennmaradó két helyre ismét egyformát, például Seductive, Energetic, Seductive. Ha most ezt látod: vörös X, nincs X, nincs X, már biztos a sorrend: Artistic, Energetic, Seductive. (Amúgy ne sokat gondolkozz a gomb megnyomásán, mert kis idő után a program automatikusan „megnyomja" az első gombot, és továbblép!) Kockáztathatsz is picit: ha mondjuk az első gomb jó, bevállalhatod azt is, hogy ezután kiválasztod a másodikat és harmadikat, hátha bejön – ez persze kissé rizikósabb, hiszen van, hogy nem háromféle az igény.
A továbblépéshez kb. négy sorozat kell (a jutalom kb. 100$), de itt már számít, hogy a fizikumod minél magasabb legyen, hiszen annál jobban mutatsz a fotókon. A fotózás minden szükségletre hatással van, de ez nem vészes, egy kis kaja, némi pihenő a gyógyfürdőben, és nekifuthatsz ismét – itt már elég egyetlen zöld csík a morálhoz, nem kell három, úgyhogy akár egy menetben begyűjtheted a fél csillagot.

Azt gondoltad, ez soha nem történhet meg veled… Mesterművet készültél alkotni, összefogtál barátaiddal, hogy megváltoztasd a rendszert – belülről. Gondolt át újra. Stúdióváros semmi más, mint egy megállíthatatlan, szabályozhatatlan, értelem és ÉRZELEM nélküli pénzcsináló gépezet. Nem harcolhatsz ellene… legfeljebb kihasználhatod. Gyerünk hát!

Közbevetés – bonyolódik a sztárélet: barátok, díjak és egy nagy rajongó…
Barátkozás: Két és fél csillag fölött már bonyolódik az életed. Először is itt van a már fent említett sztárerő. Egy kis segítség a jó és gyors barátszerzéshez. A kiszemelt „áldozatra" jó, ha már Stúdióvárosban lecsapsz, ott kis beszélgetéssel felhúzhatod a napi értéket kb. 20-ra. Aztán menj haza, szedd rendbe magad, és hívd át a jóembert. Készíts kaját, egyetek együtt, majd jöhet a beszélgetés, úgy négyszer egymás után. Ezután jöhet egy csoportos szórakozás (group activity), pl. tévénézés, biliárd, sakk vagy a jakuzzi, természetesen a már ismert módon, a megfelelő témáról beszélgetve. Ha van installálva Hot Date vagy Unleashed, és





jó irányba halad a barátkozás, megjelenhet egy „Invite to Old Town/Downtown" opció is, lemehettek a városba, és ott még könnyebb a dolgod. Ezután annyi „csak" a teendő, hogy a barátokat minden nap felhívod és elbeszélgetsz velük, ez szinten tartja a kapcsolatot, ha pedig összefutsz valamelyikkel Stúdióvárosban, használd ki az alkalmat, és pumpáld jól fel a kapcsolatot, bókolva, megölelve, megcsókolva őket – ez a globális értékre is jó hatással van. És még valami: ha a korábban négycsillagos sztár lecsúszik kettőre, még nem kell elfelejtened, hiszen lehet, hogy nemsokára visszakerül az élvonalba. A sztárvilág egy óriáskerék, egyszer fenn, egyszer lenn, ezt magad is meg fogod tapasztalni...

A megszállott rajongó: Fentebb már írtam róla, mint a Living Large-ban a Tragikus Bohóc, ha nem megfelelő a kapcsolatod a rajongóiddal, megjelenik a megszállott rajongó. Igen idegesítő a figura, nem tesz jót a sztárimázsodnak, hogy ott liheg körülötted, ráadásul a limuzin elé veti magát, amikor holdfáradtan mennél már haza, fekete rózsát szór szét a kertedben, feltúrja a kukát, sőt belopódzva házadba ellopja a díjaidat is (még a betörőriasztó sem működik ilyenkor!). Ahogy már volt róla szó, ennek megakadályozására 126-os értéket kell elérned rajongóiddal, ami elég munkás dolog. Átmenetileg megpróbálhatod saját magad elzavarni, leszidva őt (Berating) vagy csak elküldve a búsba (Go away). Ha van inasod, ő kipofozza birtokodról a figurát, Stúdióvárosban Lanát kérheted meg, hogy hessentse el, Vakációszigeten pedig az igazgatót. Ha van Livin' Large kiegészítőd, a Voodoo Babát alkalmazhatod a figurán, ez is elzavarja, egyesek szerint egy kutya is segítség (Unleashed), nekem ez nem jött be, bár az is igaz, hogy nem volt túl kezes a jószág, mert nem volt időm foglalkozni még vele is. A díjak kérdését egy bekezdéssel lejjebb tárgyaljuk meg – ezen átmeneti megoldások helyett javaslom, hogy egy napot szánj arra, hogy kiépítsd a megfelelő kapcsolatot a rajongóiddal, és eltűnjön a kellemetlen figura.

Díjak: Két és fél csillag fölött elkezdenek gyűlni a díjak. Attól függően, hogy a minijátékban hogy szerepeltél, a fotózásért, a később sorra kerülő lemezkészítésért és a színészkedésért bronz-, ezüst-, vagy aranyszobrocskát nyerhetsz, ott helyben. Ne légy elkeseredve, ha nem kapsz mindjárt aranyat, majd ha már öt csillagos leszel, próbálkozhatsz azt elnyerni, addig elégedj meg a kisebb díjjal. Ha elég sok barátod van a sztárbiznisben, megkapod a Shimmy-díjat. Ezt házhoz viszik, maga Marilyn Monroe adja át, és nem kell semmit tenned, ha a „Free Will" be van kapcsolva az opcióknál, karaktered felkel, szmokingot vagy estélyi ruhát ölt, és kimegy a ház elé, átvenni a szobrocskát, majd beviszi a házba, és leteszi az első helyre, amit talál (pl. a konyhaasztalra). Ha pedig a rajongóiddal tartasz fent kiemelkedő kapcsolatot, elnyered a Közönségdíjat (Sim's Choice), a menet ugyanez. A díjakat persze érdemes kiemelt helyre tenni házadban. Van erre egy szép, fekete szekrény, bár én nem használtam. Inkább építettem egy külön szobát nekik - sarokszobát, üvegfallal, hogy mindenki lássa az utcáról őket... Egyetlen ajtó elég neki, ez pedig nem lehet más, mint a „Zeddy-Lock Celebrity Security Door", a szürke, sárga csillaggal jelölt ajtó, melyen csak minimum két és fél csillagos sztár léphet be – ez kizárja a megszállott rajongót is!

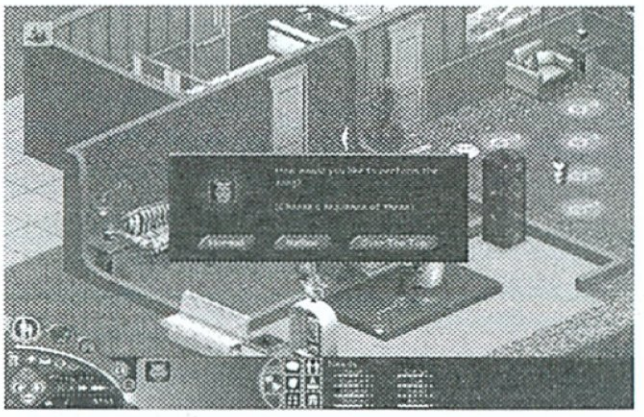
Szerencsekártyák: Az eddigi részekben is találkozhattál már ezekkel a kártyákkal, amelyek hol buta üzeneteket hordoztak, hol pénzt hoztak vagy vittek. Ezúttal a pénztárcád mellett baráti körödet is be-

folyásolják – egyik kártya megnöveli az összes kapcsolatodat, a másik viszont csökkenti, ilyenkor ha lehet, a legfontosabb emberkéket gyorsan hívd fel telefonon, és beszélgess el velük, vagy Stúdióvárosban próbáld visszaszerezni az elveszett pontokat!

3 csillag – a divatteremtő sztár
Vess egy pillantást a „Job" lapodra. Láthatod, hogy a továbblépéshez négyes fizikum (remélem, ez már bőven megvan) és négy sztárerő kell. Gyűjts be tehát minimum ennyit, és ha minden a maximumon, irány Stúdióváros, a Daytime című népszerű szappanopera felvétele, a már ismert 81. vagy 82. szám alatti stúdióban. Mint a fotózásnál itt is választhatsz két lehetőség közül: örökösödési (Inheritance) vagy baleseti (Emergency) jelenetben akarsz-e szerepelni, a választás újfent nem lényeges. Ezután jön a minijáték, ismét három gombbal: Comedic, Dramatic, Suspenseful, azaz komikus, drámai vagy kétségbeesett. A menet innentől kezdve már ismerős, próbáld meg minél hamarabb kitalálni a rendező kívánságát. 4-5 felvétel elegendő lehet a sikerhez.

Az a nevetséges nadrág, amit múlt héten viseltél, ma minden divatmajmolón ott virít! Egy titkos fegyver vagy, robbanásra kész, bárcsak ismernéd a megfelelő embert! Határolódj el a tömegtől, tedd, hogy halljanak rólad, hogy mindenki halljon rólad Stúdióvárosban.

3,5 csillag – egy név, amit egyre többen ismernek
Az újabb csillaghoz már 7,5 sztárerő kell, ami nem semmi, de eddigre ismerned kell már minden trükköt, vesd be magad, gyűjtsd a barátokat. Ezúttal lemezt kell készíteni – nem buta dalocskát, hanem igazi színes, szagos albumot. Irány tehát a már ismert 84. szám, ezúttal három lehetőséged is van: rock, pop vagy dance, javaslom minden stílusban próbáld ki magad, jó móka, és egy sztár ugye sokoldalú. Ismét jön a háromgombos, hárommenetes minijáték: Normal, Mellow, Over The Top, azaz normál, lágy vagy túlfűtött. 5-6 albumot kell készítened, 3 után pihenj, ha nem elég az energiád, inkább menj haza és aludj, aztán a nap hátralévő részét töltsd el barátkozással.



A neheze még csak most jön...
Ez az a pont, ahol rajongóid... megszállottá válnak. Hagyd rájuk. Minél többet nyafognak, annál híresebb leszel. Önts olajat a tűzre nevek bedobásával, és mutatkozz sokat Stúdióvárosban. Hírnév... ez az egyetlen játék a városban... Stúdióvárosban!

Közbevetés – erőgyűjtés a nagy ugráshoz
Igen erőgyűjtés, mivel nagy falat lesz meghódítani a csúcsot. A következő feladatokhoz továbbra is minijátékokat kell végignyomni, ám ezúttal csak **kettő** menet lesz! Javaslom, gyakorolj egy kicsit a korábbiakkal, hogy minél olajozottabban menjen a móka. Gyűjtögess barátokat, a rajongókat pedig autogramosztással, jópofizással tartsd magad mellett, emeld az ismeretségi értéket 200 körülire. A tízes lista első fele már veled egyenrangú, könnyebb lesz a barátkozás, persze némi féltékenység azért már megjelenik, úgyhogy csak diplomatikusan – viszont az alsóházat pikk-pakk meghódítatod, hiszen ők tisztelik karriered, és örülnek, ha „lehajolsz" hozzájuk. Kis fellépésekkel, lemezekkel, fotózással gyűjts minél több hírnévpontot, szükség lesz rá. Ha elég erősnek érzed magad, irány a csúcskísérlet.

4 csillag – akiről az egész város beszél

11 sztárerőre van szükséged a továbblépéshez, én némi puffert javaslok, 14-16 körüli biztosabb. Divatbemutatót kell tartanod, ám ehhez partnerre is szükséged lesz! A 86. vagy 89. szám alatt találsz kifutót, én mindenképp előbbit ajánlom, itt ugyanis kevesebb lehetőség van a többi kollégának a szórakozásra, így könnyebben ráállnak majd a mókára. Amint megérkezel, köszöntsd az összes ismerősödet (remélhetőleg barátodat), aztán klikk a kifutóra és válaszd a „Modell Clotching" opciót. Ha valaki melléd pattan, nyert ügyed van, ha nem, siess vissza a Valakikhez, és beszélgess el velük, csak ne sok energiát pazarolj el. Ha olyas valaki van a közelben, akivel igen jó a viszonyod, állj a kifutó mellé, klikkelj a jóemberre, és hívd oda („Ask" – „Invite Over"). Ha sikerül, ismét ugorj a kifutóra, remélhetőleg a haver is csatlakozik hozzád. (Érdemes ekkor rögtön kétszer választani az opciót, így nem fog az első kör végén megpattanni.)
Ha ketten vagytok a deszkákon, jön a minijáték. Mint írtam, most már csak két menet lesz. Épp ezért próbálj meg variálni, például 1,2,3 vagy 2,1,3 gombokkal. Ha sikerül elsőre eltalálni a sorrendet 1000$ üti a markodat, ez persze ritka madár. Figyeld a tervezőt, ha térdre esik, akkor biztos, hogy teszik neki a műsor. A nehezítés miatt javaslok némi taktikai hadműveletet:

· Ha *három piros keresztet* kapsz, azonnal klikkelj a bal felső sarok első ikonjára, azaz töröld a mókát, ez azonnal befejezi a műsort, kapsz pár hírnévpontot, pénzt nem, de legalább nem veszítesz pontokat, ami életveszélyes lehet!

· *Ha legalább egy jó választásod volt*, rajtad áll, mit teszel. Vagy gyorsan, még a második választóablak megjelenése előtt törlöd a műsort, ezzel az egy jó menetért kapsz némi pontot és pénzt – vagy bevállalsz némi kockázatot, és megpróbálod kitalálni a tutit. Például egy 1,2,3-ra kapott „igen, nem, nem" esetén egy 1,3,2 bejöhet, ám lehet, hogy 1,3,1, vagy akár 1,1,1 lesz a tervező óhaja, úgyhogy ez elég rizikós. Ha ismét csak egy választás a jó, azonnal töröld a mókát, bár ekkor már veszítesz jó adag hírnévpontot is, ám azért, hogy tudtad, mikor kell abbahagyni, nyersz is párat jutalmul, ami picit helyrebillenti a dolgot. Ha két választásod volt jó, nincs nagy baj, kapsz kb. 500$-t és némi hírnévpontot, aztán próbálkozhatsz újra.

· *Ha már az első körben két jó válasz volt*, örülhetsz. Próbáld meg eltalálni másodszorra, itt már akár fel is pörgetheted a játékot, a végén 600$ körül fogsz keresni, ha maradt a két tuti, vagy megütöd a főnyereményt, és örülhetsz jól.
Kb. 4-6 sikeres divatbemutató kell, hogy elnyerd az újabb fél csillagot. A show alaposan lehúzza az energiád és a komfortod, nem beszélve a szórakozásról. Két műsor után érdemes összeszedni magad, leülni, fürödni – vagy hazamenni és kialudni magad. Nem kell mindent egyszerre begyűjteni...

IGEN! Magazinok, hirdetőtáblák, talk show-k... a Te arcod mindenütt! De senki nem mondta, hogy ilyen sokat kell ezért dolgozni! Ráadásul úgy látszik, minél többet keresel, annál nagyobbak a kiadásaid... Tartsd magasan híredet, vagy nem leszel más, mint egy... hullócsillag!

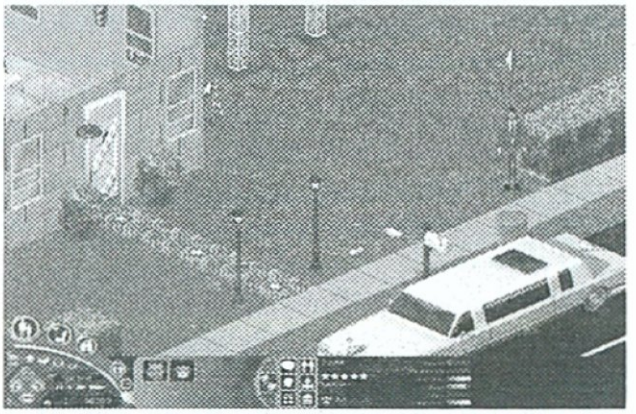
4,5 csillag – egy igazi híresség

Mielőtt belevágnál az újabb menetbe, jön a szokásos: gyűjtsd be a szükséges sztárerőt, fejlesztd fel a kapcsolataid, és gyűjtögess hírnévpontokat szappanoperával, lemezzel, fotózással. Ezután jöhet a videoklipp forgatása, ezt csak a Music for the Eyes Inc. Stúdiójában, a 87. szám alatt készítheted el, a már ismert stílusban: rock, pop vagy dance. Két háttértáncost kapsz ingyen a műsorhoz, ezzel legalább nem kell vesződnöd. Ismét két menetben kell eltalálnod a rendező igényét, a három gomb felirata a műfajtól függően változik. Javaslataim ugyanazok, mint fent (egyébként a fizetség is hasonló), ha nem jön össze a dolog, in-

kább hagyd abba idő előtt, mintsem elvesztegesd a drága hírnévpontokat! Ne légy türelmetlen, a rendező első reakciója kb. a klipp felénél jön meg, a többi a vége felé. Én rendszerint kétszeres sebességen pörgettem a játékot (>> az óra alatt, vagy a 2-es gomb), így is meg lehet figyelni a főnök reakcióit. 5-6 klippet kell készítened a sikerhez, ismét az energia, komfort és szórakozás fog lecsökkenni, úgyhogy 2-3 menet után bölcsebb hazamenni és kipihenni magad. Ha elnyerted a 4,5 csillagot, jöhet a mozivászon!

Azt mondják, az a gyertya, ami kétszer fényesebben ég, fele annyi idő alatt huny ki... és most a csillagod NAGYON fényesen ragyog. Ez karriered MEGHATÁROZÓ pillanata. Képes vagy felkapaszkodni a csúcsra, hogy IGAZI szupersztár legyél vagy csak egy újabb „lehetett-volna", bulvársajtó-tölteléknek született álhíresség leszel a sok közül? A választás rajtad áll!

5 csillag – szupersztár!
Híresség vagy! A világ a lábad előtt, rajongók lesik minden mozdulatod, a többi kolléga veled fotóztatja magát. 18 sztárerő kell a továbblépéshez, tehát alaposan fel van adva a lecke, de egy ilyen nagymenőnek ez nem lehet akadály, bárki örömmel látogat meg otthonodban, és tölti veled idejét. Gyűjtsd a barátokat és a hírnévpontokat – egy-egy sikertelen forgatás alaposan megnyírbálja majd azokat! Karizmád, kreativitásod és fizikumod legyen maximumon, hogy jól mutass a filmvásznon. Told fel maximumra az értékeidet, hiszen egy filmforgatás igen kimerítő. Ha mindez megvan, irány Hollywood.
Ismét egy páros móka következik, tehát olyan helyet kell választanod a felvételhez, ahol sok ráérő kolléga van. Én a 83. szám alatti Meeker Stúdiót ajánlom, főleg, ha kidobtad belőle azt a súlytalanság mókát (sky diving), és a helyére betettél valami komfortnövelő készséget, például zuhanyzót, gyógyfürdőt – és akár a nyitott színpadot is törölheted, hogy az se vonja el a többiek figyelmét rólad. Üdvözölj mindenkit, akit ismersz, aztán irány a díszlet. Harcolós (Fighting) vagy haldoklós (Dying) jelenet közül választhatsz, itt sem fontos, melyiket. Ismét két menetes a minijáték, javaslataimat lásd fent. Ha az első körben belecsapsz a tutiba, 1000 körüli a pénz, két jó választásnál kb. 800. 5-6 forgatás kell az előléptetéshez, 3-4 menet után szedd össze magad, cserélj partnert, ha kell, vagy menj haza és pihenj. Két nap alatt szupersztár lehetsz!



A világ... A TIÉD! Ki mondta, hogy magányos a csúcson? Annyi barátod és rajongód van, hogy azt se tudod, mihez kezdj velük! Persze, felégettél pár hidat magad mögött, de erről ismerszik meg egy igazi művész, nem is... EGY ZSENI! Nem csoda, hogy a lábad nyomát is csókokkal hintik. MEGÉRDEMELTED! MILYEN ÉDES AZ ÍZE! De... örökké tart?

És mihez kezdj a hírnévvel?
A hírnév bizony múlandó, dolgozni kell érte. Tűzz ki magad elé célokat, például a lakás átalakítását – vagy a még hiányzó díjak begyűjtését. Most már megengedhetsz magadnak egy inast is, a napi 500 simoleonját egy lemezfelvétellel megkeresheted, egy filmfelvétel 2000 körül hoz a konyhára, úgyhogy könnyen gyarapíthatod a családi kasszát.
Magára is hagyhatod sztárodat. Gondolj bele – mostantól a környéken egy igazi szupersztár lakik! Ha egy másik családdal kezdesz foglalkozni, és úgy döntesz, egyikükből ismét sztárt faragsz, a szomszéd barátsága révén 5 sztárerővel kezdheti meg Stúdióváros meghódítását!

]{redenc

CD GAMES

52 oldalas lap végigjátszásokkal, megoldásokkal, cheatekkel és teljes guide-okkal. Minden alkalommal teljes játék mellékletel.

Ízelítő legújabb számunk tartalmából:

- GTA3: Vice City
- Bloodrayne
- Enter the Matrix
- Blitzkrieg
- Red Faction 2
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Enclave

Teljes játék:

Gorky 17 - magyar nyelvű Akció/RPG

Az iránytű a játékok világában, amit eddig kerestél!

Keresd az újságárusoknál!

www.cdgames.hu